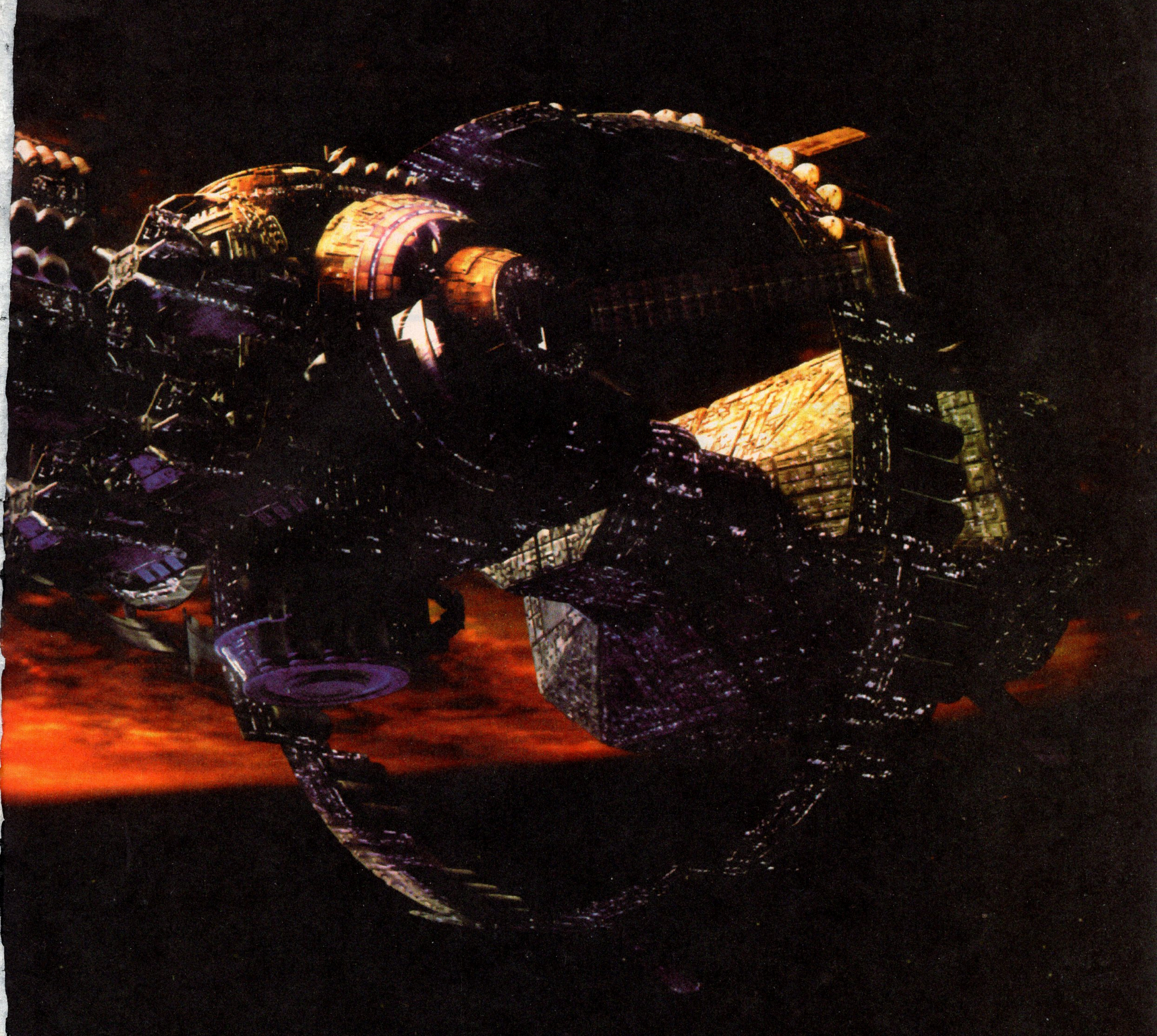
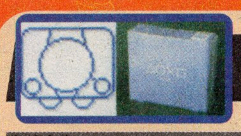

电子游戏与电脑游戏
科学时代
2003.7
特稿
E3展落下帷幕
游戏机市场格局充满变数
权威最速攻略
寂静岭3
欧版究极暴机攻略
恶魔城 晓月圆舞曲完全攻略
勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心
火焰之纹章 烈火之剑最速攻略
震撼特报
世嘉合并再次告吹！
NAMCO、SAMMY双双离去！
一书三宝
电子游戏与电脑游戏
电子游戏一点通
VCD
10
ISSN 1005-250X
9 771005 250004 07>



全新电电给你好看!
我们都来看电电!

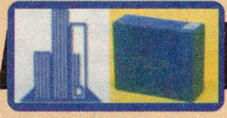


新作发售表



PS

游戏名称	广商	定价	种类
7月10日			
THE BEST 宝物 DX 人生游戏 IV	TAKARA	TAB	2800日元
7月24日			
网球王子（PSone Books）	KONAMI	AVG	1800日元
汪达尔之心～失落的古代文明～（PSone Books）	KONAMI	S・RPG	1800日元
汪达尔之心 II～天上の门～（PSone Books）	KONAMI	S・RPG	1800日元
8月4日			
ポリスノーツ（PSone Books）	KONAMI	ETC	1800日元
Groove Adventure Rave 悠久の绊（PSone Books）	KONAMI	RPG	1800日元
GROOVE ADVENTURE RAVE 未完の秘石	KONAMI	RPG	2800日元
2003年夏			
妹妹公主 2	MEDIAWORK	养成	价格未定



PS2

游戏名称	广商	定价	种类
7月3日			
寂静岭 3（日版）	KONAMI	AVG	6980日元
pop' music8	KONAMI	SLG	6980日元
ロボコップ～新危机～	TAYITASU	ACT	6800日元
7月10日			
THE BEST 宝物 チョロ QHG2	TAKARA	RAC	2980日元
Rez PlayStation 2 the Best	SEGA	STG	3000日元
7月17日			
实况职业棒球 10	KONAMI	SPT	6980日元
新 best play 职业野球	ENTERBRAIN	SLG	6800日元
炸弹人大陆 2	HUDSON	ACT	5980日元
7月24日			
首都高 BATTLE01	元气	RAC	6800日元
True Love Story Summer Days	ENTERBRAIN	AVG	6800日元
EVE burst error PLUS	game village	AVG	6800日元
EVE burst error PLUS 初回限定版	game village	AVG	9800日元
7月31日			
新世纪福音战士 绫波育成计划～绫波育成计划・明日香补完计划～	BROCCOLI	养成	价格未定
K-1 WORLD GRAND PRIX THE BEAST ATTACK!（暂名）	KONAMI	SPT	5800日元
7月上旬			
胜负师传说哲也 达人顶上的决战	ATENA	TAB	5800日元
7月			
目觉电视～10th Anniversary～ 今天的狗狗	DIGICUBE	SLG	5800日元
极落雀	PREMIUM DIGICUBE	PUZ	3800日元
洛克人 X7	CAPCOM	ACT	5800日元
F1 飞速挑战	EA	RAC	6800日元
魔界转生	D3	ACT	6800日元
2003年初夏 D→A（暂名）	TONKIN HOUSE	ETC	价格未定
记忆的碎片 -Close to-	KID	AVG	6800日元
2003年夏			
COOL GIRL（暂名）	KONAMI	A・AVG	价格未定
拳皇 2001（暂名）	PLAYMORE	FTG	价格未定
夏梦夜话（暂名）	KID	AVG	价格未定
伊苏 I・II	DIGICUBE	RPG	价格未定
伊苏 I・II 初回限定版	DIGICUBE	RPG	价格未定
吞噬 - MARGINAL - ～曾经的约定～	PRINCESS	AVG	6800日元
学园 GO BOY'S LOVE SCRAMBLE!	NEC 国际频道	AVG	6800日元
烧肉奉行 篝火!	MEDIA 娱乐	ACT	价格未定
凯歌の号炮 空中庭院之力	KOEI	SLG	6800日元
十二国记～红莲之标 黄尘之路～	KONAMI	S・RPG	6800日元
网球王子 Smash Hits!	KONAMI	SPT	价格未定
蚊 2 let's go 夏威夷	SCE	ACT	价格未定
翼神传说 苍穹幻想曲	BANDAI	AVG	价格未定
DARK Angel～吸血鬼默示录～	ソフトマックス	RPG	6800日元
SUPER TRUCKS	SUCCESS	RAC	5800日元
Catan	CAPCOM	TAB	无料
向北。～Diamond Dust～	HUDSON	AVG	价格未定
机动战士高达 SEED	BANDAI	STG	6800日元
激斗职业棒球	SEGA	SPT	价格未定
怪物农场 4	TECMO	SLG	价格未定
网球王子 Smash Hits!（初回限定版）	KONAMI	SPT	价格未定
SOCOM:U. S. NAVY SEALS	SCE	STG	价格未定



DC

游戏名称	广商	定价	种类
7月31日			
MISSING PARTS3 the TANTEI stories	F・O・G	AVG	4800日元
7月			
My Merry Maybe	KID	AVG	价格未定



NGC

游戏名称	广商	定价	种类
7月10日			
V 拉力 3	ATARI	RAC	5800日元
7月11日			
实况职业棒球 10	KONAMI	SPT	6980日元
7月18日			
最终幻想・水晶编年史	任天堂/SQUARE・ENIX	RPG	价
格未定			
ポケモンチャンネル（暂名）	任天堂	ETC	价格未定
NGC SD- 卡片召唤师	任天堂	周边	价格未定
7月25日			
F-ZERO GC（暂名）	任天堂	RAC	价格未定
7月31日			
炸弹人乐园 2	HUDSON	ACT	价格未定
7月			
机器猫！大家一起玩吧！	エポック社	ACT	6800日元
2003年夏			
Dead Phoenix	CAPCOM	ACT	价格未定
牧场物语	VICTOR	SLG	价格未定
tales of symphonia	NAMCO	RPG	价格未定
生化危机 维罗尼卡 完全版	CAPCOM	AVG	价格未定
星之卡比・天空骑士（暂名）	任天堂	ACT	价格未定
瓦里奥世界 GC（暂名）	任天堂	ACT	价格未定
激斗职业棒球	SEGA	SPT	价格未定



GBA

游戏名称	广商	定价	种类
7月3日			
光明之魂 II	SEGA	RPG	5980日元
一起ぷよぷよ	SEGA	PZG	3800日元
7月4日			
ハチエモン	NAMCO	ACT	4800日元
7月17日			
索尼克聚会	SEGA	TAB	4800日元
我们的太阳	KONAMI	RPG	4980日元
7月18日			
御龙使	BANPRESTO	RPG	4800日元
7月25日			
Onimusha Tactics	CAPCOM	S・RPG	4800日元
真・女神 生デビルチルドレン パズルdeコール!		ATLUS	PUZ
4800日元			
7月			
トップギア・ラリ -SP（暂名）	ケムコ	RCG	4800日元
GET～ボクのムシつかまえて～（暂名）	ケムコ	AVG	4800日元
MIKI 与 MINI マジカルクエスト 2	CAPCOM	ACT	4800日元
2003年夏			
名侦探柯南 被追杀的侦探	BANPRESTO	A・AVG	价格未定
幻想传说	NAMCO	RPG	价格未定
新约 圣剑传说	SQUARE・ENIX	RPG	价格未定

WSC

游戏名称	广商	定价	种类
7月			
超级机器人大战 COMPACT3	BANPRESTO	S・RPG	4800日元

XBOX

游戏名称	广商	定价	种类
7月3日			
杀手代号 47	EIDOS	A・AVG	6800日元
7月17日			
BLOODY ROAR extreme	HUDSON	ACT	6800日元
MotoGP URT2 Online Challenge	Microsoft	RAC	6800日元
2003年夏			
ぷらすぷらむ 2	TAKUYO	未定	价格未定
エグザスケルトン	KIKI	ACT	价格未定
战斗妖精雪风	AQASYSTEM	SLG	6800日元
ビストロ きゅーぴっと 2	SUCCESS	SLG	价格未定
ビストロ きゅーぴっと 2 特别版	SUCCESS	SLG	价格未定





CONTENTS

COVER

游戏索引·GAME INDEX

主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 张立新 肖滏龙 陈松南 李晓军
执行主编 高墨林
美术编辑 张强

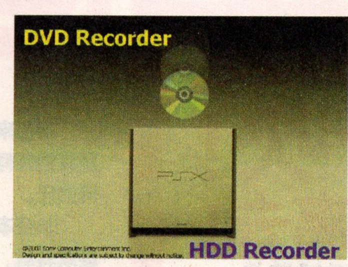
印刷 山东省新华印刷厂
国际标准刊号 ISSN1005-250X
国内统一刊号 CN46-1039/G3
国内总发行 济南市邮政局
订阅出售 全国各地邮局
邮发代号 24-165
广告许可证 琼工商广字04号
邮政编码 100085

通信地址 北京市清河邮局062信箱
电子信箱 tvandpcgame@yahoo.com.cn
广告发行部 010-84853492转26
邮购咨询 010-84853492转11
读者热线 010-84853492转31
出版日期 2003年7月1日
定价 人民币8.60元

NEWS TIME 业界新闻

HARDWARE 硬件 索尼再度发布震撼消息 全新娱乐主机PSX登场！

近日，索尼对外公布了其最新娱乐主机PSX，该主机具备DVD和HDD读写机能(HDD容量120GB)。在日本具备DVD录像功能的新一代DVD机型已经逐步投入市场，最早开始研发的好像是松下。可以预见的是这种DVD一旦投入大规模生产，肯定会对国外VHS市场造成强大冲击，SONY很早就开始注意这个市场了，这次出PSX主要的目的可能就是这个市场。另外，刚刚发布的PSP肯定会和PSX(PS2)发生某种联系，SONY已经不再局限于游戏这个单一的市场了，它已经将市场放大到家庭娱乐终端这上面了。很明显，SONY已经将PS系列以后的发展作为自己今后的主力发展方向了。







EVENT 事件 庆祝“街霸”诞生15周年 CAPCOM SF官方网站开张！

1987年“街头霸王”开创了2D格斗游戏新纪元，不知不觉间已经过去了15年，如今为了纪念“街霸”诞生15周年CAPCOM也举行了一系列的庆祝活动。首先就是开通了“街头霸王”系列的15周年纪念网站。该网站将被用来公布本年度内“街头霸王十五周年庆”的系列活动。另外在该网站上还有不少的“街霸”相关产品，FANS们可以在七月之后正式通过该网站购买一些珍贵的周边产品。

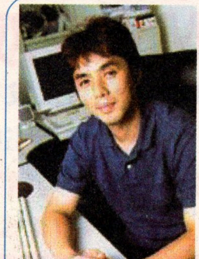
目前CAPCOM方面暂定有三项纪念活动。首先就是一个别开生面的音乐创作大赛。玩家可以将《街头霸王2》的背景音乐加以编辑处理，并将自己的作品呈交给CAPCOM，获胜者的作品将会收录到CAPCOM发行的“街头霸王”音乐纪念专辑中。第二项活动就是COSPLAY大赛，参赛玩家要穿上街霸中的人物服装，并将他们的COSPLAY照片寄往CAPCOM。这项活动的获胜者将会非常之多，多数参赛玩家都将有机会在CAPCOM的街霸纪念网站上看到自己的照片。在六月到十二月间，该网站将会不断有新的COSPLAY照片更新。第三个活动就是“街头霸王画廊”，CAPCOM将会在东京秋叶原展出系列游戏的原画设定和制作草图等珍贵资料，开展日期为6月13至6月15日了，在其后也将在日本其它地方展出。



EVENT 事件 世嘉COO香山哲下课 小口久雄任新社长！

SEGA近日宣布会社人事新变动，常务执行股东（常务执行役员）小口久雄将就任SEGA新社长，现社长佐藤秀树将担任SEGA董事会长(取缔役会长)，金城摩承将新任SEGA董事，现SEGA代表取缔役最高执行责任者（COO）香山哲将退任，现代表取缔役专务执行役员永井明将退任，该人事变动将经过预定于6月27日召开的定时股东总会最终决议后正式执行。

小口久雄个人简历



1960年3月5日	出生于日本长野县
1984年3月	日本中央大学理工学部毕业
1984年4月	进入SEGA会社
1993年5月	担任SEGA第三AM研究开发部部长
1999年5月	担任SEGA第三软件研究开发部部长
2000年4月	担任SEGA子会社HITMAKER代表取缔役社长（现任）
2000年6月	担任SEGA执行役员
2002年6月	担任SEGA常务执行役员
2002年9月	担任SEGA常务执行役员编成局局长
2003年6月	预定担任SEGA代表取缔役社长

SOFTWARE 软件 科乐美足球游戏巨作拔云见日 PS2版《实况足球7》正式发表

KONAMI会社近日正式发表足球游戏大作《实况足球》系列最新作PS2版《世界足球胜利11人7》(WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7)，该作采用著名球星济科（ZICO）为游戏新形象代言人，预定于8月7日发售，价格6980日元。

KONAMI官方情报如下

游戏名称	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7
发卖日期	2003年8月7日
发卖价格	预定6980日元
对应机种	PLAY STATION 2
媒体式样	CD-ROM
游戏类型	世界足球
游戏人数	1~8人，2组PS2用四手柄分插对应，PS2 BB Unit对应（网络对应）
游戏特征	KONAMI东京会社高冢新吾统率制作组挑战PS2主机极限的全力之作。



SOFTWARE 软件 SQUARE-ENIX联手打造《FF12》 《最终幻想XII》明年3月发售

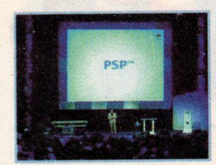
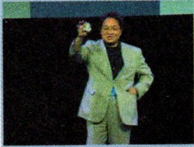
SQUARE-ENIX的和田洋一社长于22日公布系列累积出货达4556万套的人气RPG大作《FF》的最新续作《FF XII》将会在2004年3月底之前发售的讯息，这款游戏将不同于《FF XI》的网络游戏型式，而改采不接网络也可游玩的型式，至于游戏开发则将由制作《FF战略版》的松野泰己与《FF X》的伊藤裕之等人负责制作。至于另一款人气RPG大作《DQ VIII》，则是表示并未列入今年度的计划之中。附带一提，《FF XI》将于今年冬天在美国推出上市。

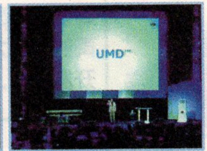
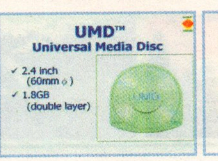
事件 EVENT 直逼任天堂最后防线 索尼推出高性能掌机

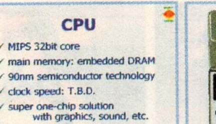
美国洛杉矶当地时间5月14日，索尼集团正式对外宣布了其高性能掌机PSP（PlayStation Portable）。SCE发言人久多良木健为与会人士展示了PSP所用媒体UMD，并明确表示了其挑战任天堂GBA的决心！另据日本《日经新闻》报道，SCE会社于E3紧急发表的预定于2004年末在全世界发售的新型便携式游戏主机PSP年内出荷目标为全世界1000万台。

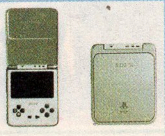
PSP性能如下

1.显示屏：宽屏幕（16:9）、背光（TFT LCD）、分辨率（480 x 272）；
2.Disc媒体：使用6厘米UMD，最大容量1.8GB；
3.视频解码器：支持MPEG4；
4.音效：PCM（立体声喇叭内置，立体声耳机输出口）；
5.画面：3D多边形，支持曲面；
6.周边：支持USB2.0，备有记忆卡插槽；
7.电池：内置可充电锂电池。

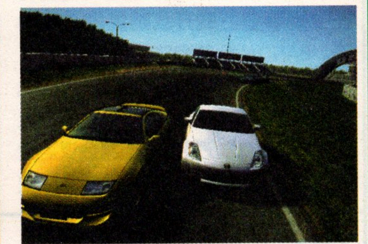







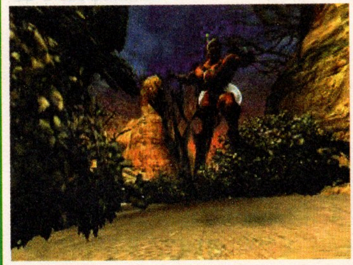
软件 SOFTWARE 著名赛车游戏登陆PS2 《GT赛车4》最新情报

英国PlayStation.com于5月13日透露SCE会社POLYPHONY制作组开发的赛车游戏巨作《GT赛车4》（GRAN TURISMO 4）的最新情报，游戏主要收录街机（Arcade）模式与GT（Career）模式，两种模式均对应最大6人网络对战，采用纽约城、科罗拉多大峡谷、筑波赛场等实际场所为赛道，共收录100个赛道和500款以上车辆，每台车辆使用约4000个POLYGON，游戏预定于今冬发卖。



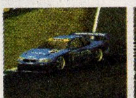
软件 SOFTWARE 让我们回归孩提时代 《希曼》推出游戏了

TDK Mediactive会社今日发表由著名美国动画《希曼》最新系列改编的动作AVG游戏《超时空霸者希曼（Master of the Universe He-Man: Power of Grayskull）》，游戏主角Adam王子为了击碎Skeletor的野望在34个版面中展开冒险，游戏中可骑马或骑乘野兽等。

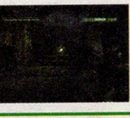



事件 EVENT NAMCO全机种制霸 神秘四大新作发表！

NAMCO会社今日发表开发中的4大神秘新作！《山脊赛车》（Ridge Racer）系列最新作PS2、Xbox、GC版《R: Racing Evolution》，该作收录8种比赛形式及11条真实赛道，拥有Time Attack、Arcade、VS.以及2位女主角展开故事的Racing Life模式。NAMCO代理Argonaut开发的PS2、GC用卡通忍者动作游戏《I-Ninja》。PS2、Xbox用FPS新作《kill.switch》、《Dead to Rights》续编PS2、Xbox、GC版动作AVG游戏《Extreme Force: Grant City Anti-Crime》。





事件 EVENT PS2全球销量稳居一把交椅 微软任天堂降价消极抵抗

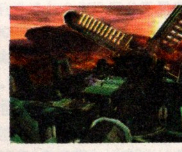
MICROSOFT会社家庭娱乐部门副社长Peter Moore于5月15日冲击发表Xbox日本战略，日本地区向同时购买Xbox主机与游戏（包括Xbox Live初始包）的玩家返还6800日元的购机返金活动将于5月29日至7月31日间实施，以刺激日本Xbox的销售。预定6月26日发卖的Xbox版“恐龙危机3同捆限定版”同样适用，另Peter Moore表示MICROSOFT目标在6月30日决算日时Xbox全世界销量能达到900万台。美国任天堂会社则发表为了借世界销量达3500万台的GBA主机提高人气，将实行GC主机与GB PLAYER同捆贩卖，欧洲地区预定于6月20日开始，价格199.99欧元，北美地区预定于6月23日开始，价格149.99美元。



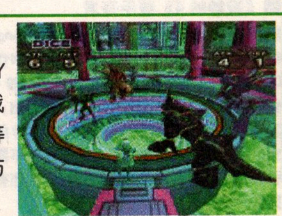
软件 SOFTWARE 世嘉公布GC《梦幻之星》新作 《PSO：卡片革命》游戏情报







SEGA会社SONIC TEAM制作组开发的《PSO》系列最新作GC专用游戏《梦幻之星网络版 三章：卡片革命》（PHANTASY STAR ONLINE EPISODE III C.A.R.D Revolution）预定于今秋在日本发卖，2004年初在海外发卖。该作为多人数协力型卡片对战游戏，曾于系列中登场的道具及敌方将全部卡片化，通过收集卡片组成卡牌组与对手对战，并加入多人数对战及协力作战等新要素，可采取1对1、2对2、3对1、4对CPU等多方式对战。同伴间也可互相回复、支援、协力攻击等进行冒险，该作与GC用《梦幻之星网络版1&2》共用聊天室（LOBBY）的玩家可在同一世界交谈。



软件 SOFTWARE
TECMO 借 XBOX 冷饭新炒《死或生在线》火爆发表！

TECMO 会社日前正式发表 XBOX 专用 2 款 3D 格斗游戏：《DEAD OR ALIVE 1 Online》与《DEAD OR ALIVE 2 Online》,《DOA1 ONLINE》将完全再现系列家用第一作SS版《DOA》,《DOA2 ONLINE》将大幅强化图像及追加新要素，两作均支持XBOX Live，网络对战对应，预定于今秋在北美发表，《DOA2 ONLINE》游戏画面如下：





软件 SOFTWARE
《莎木 3》开发受阻？制作人石川伸发言辟谣

据SEGA会社《莎木》系列公式主页 MUECAS 团体对 Xbox 版《莎木 2》制作人石川伸专访记载，关于《莎木 3》的开发状况是否进展顺利，石川表示无可奉告。关于《莎木》今后的发展状况，石川表示应该会“继续在广阔的中国大陆上奔走”；对于目前的开发工作，石川只是透露：“目前游戏开发正处于佳境，请大家耐心等待。”



软件 SOFTWARE
SNK 诸多人气大作登陆 PS2 新作《格斗之王 3D》发表



隶属 PLAYMORE 会社的美国子会社SNK NEOGEO USA于E3的最后一日紧急发表开发中的新作：PS2 专用3D格斗游戏《格斗之王 3D》(THE KING OF FIGHTERS 3D)预定于12月发卖。另外表示《格斗之王2003》预定将于年内在街机登场，2004年PS2移植版发卖。街机 2D 格斗游戏大作《SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS》预定于今冬移植 PS2。可能收录超过 100 款 SNK 游戏的《SNK经典游戏集（暂名）》(SNK Classics Collection）也将于不久后在PS2上登场。另外，《SNK VS.CAPCOM SVC CHAOS》计划同时向 Xbox 移植，并可能加入网络对战模式。

事件 EVENT
SEGA 与 SAMMY 会社经营统合破裂 SEGA 发布 2003 年 3 月期业绩修正

SEGA会社与SAMMY会社正式发表两社经营统合破裂，原因由于在统合协议的过程中，对统合后的新会社如何进行经营资源的统合与发挥统合后的最大价值两社意见不同，故决定取消原预定于今年10月1日的两社事业统合计划。另外表示今后两社仍将在个别事业上展开战略提携与协力等。BANDAI 合并泡沫的再度重演！



SEGA会社于当地时间12时召开记者会发表统合破裂声明及自社业绩上方修正，SEGA 佐藤社长出席会议。会上发表SEGA会社2003年3月期会社业绩上方修正，营业额1970 亿日元，经常利益 77 亿日元，纯利润比预想值猛增到30亿日元。另SAMMY会社于当地时间15时30分召开记者会发表统合破裂声明，SAMMY 里见社长出席会议。

事件 EVENT
SNK 游戏版权再遭侵权 PLAYMORE 指控柏青哥

PLAYMORE®

PLAYMORE 株式会社继今年2月12日对ARUZE 柏青哥会社侵权一案向当地法院提出控告后，又于 5 月 16 日追加了其他 ARUZE 柏青哥会社侵犯PLAYMORE 著作权的指控证据，所提供证词称 ARUZE 在柏青哥游戏《ソロシアム・イレグイ》中未经PLAYMORE 允许擅自使用了NEOGEO 游戏中的角色，侵害了 PLAYMORE 的著作权。

软件 SOFTWARE
同名漫画作品移植成风 PS2《剑风传奇》公布

SAMMY 株式会社在本次 E3 展上公布了根据著名同名漫画改编而成的PS2 专用游戏《剑风传奇（ベルセルク)》(日本著名漫画家三浦健太郎先生的同名超人气漫画作品）的游戏影像，SAMMY 发言人称，本作将继续由旗下曾在 DC 上开发过同名作品的开发小组 YUKES 负责开发，北美地区的发售日预定于2004年下半年，日版发售日未定。





短消息

■ PS2《网络生化危机》正式名称决定

CAPCOM会社今日宣布PS2专用网络AVG游戏《网络生化危机》(NETWORK BIOHAZARD）的正式游戏名决定为《生化危机：暴动》(BIOHAZARD OUTBREAK)，并透露游戏中会有单人模式，该游戏预定于今冬发卖。

■《寂静岭 4》着手开发

随着担任《寂静岭 2：最期之诗》角色 Angela 以及《寂静岭 3》魔物首领 Claudia 等人物声优一职的 Donna Burke 于 1 月传出将参加《寂静岭 4》的声优测试的讯息，如今据 CVG 的情报指出，游戏开发小组也已经开始着手进行《寂静岭 4》的开发作业，而且在四代中将采用与三代完全不同的全新引擎，至于确实的开发内容如何，则还有待官方更进一步公布。

■ GBA《鬼武者战略版》发卖日决定

CAPCOM 会社开发的 GBA 用 SRPG 游戏《鬼武者战略版》决定于 7 月 25 日发售，定价 4800 日元。

■ PS2《化解危机 3》家用版新要素

NAMCO 会社移植开发的 PS2 用射击游戏大作《化解危机 3》公式主页今日开设，PS2 版将加入任务模式和特别游戏，并追加搭载狙击手系统的女性主角アリシア的大量新剧情，发售日期与价格详细未定。

■《合金装备 ONLINE》开发中

据 GameSpy 对 KONAMI 会社著名游戏制作人小岛秀夫采访透露，目前已有开发《合金装备在线》(METAL GEAR ONLINE）的计划，该作将使用 PS2 专用游戏《MGS3》的可实现网络游戏机能的新开发引擎。另小岛秀夫透露，《MGS》有很大可能电影化。

■山内一典任 SCE 副社长

索尼子公司 SCE 会社于 5 月 16 日对外宣布，《GT 赛车》系列制作人 POLYPHONY 会社社长兼SCEI 娱乐事业本部山内一典将再次兼任日本 SCE 的副社长（Senior Vice President)。

■PS2《古墓丽影》最新作北美发售日决定

令广大劳拉迷门热切期待的，由 EIDOS 公司开发的AVG游戏《古墓丽影》系列最新作《Tomb Raider：Angel of Darkness》将登陆 PS2，并决定于 6 月 20 日在北美发售，而日本方面的发售日尚未决定。

■《星海传说》、《北欧女神传》金曲即将发售

TEAM ENTERNETMENT 会社宣布该社《星海传说》、《北欧女神传》的音乐 CD《星海传说 & 北欧女神传：原声金曲集》将于 7 月 2 日发卖，2 枚组 CD，价格 3200 日元。

■美NAMCO、Cinemaware获得同一游戏商标

NAMCO 美国分公司与 Cinemaware 两会社近日在美国共同取得电子游戏家用软件商标《WINGS：KNIGHTS OF THE SKY》，可能合作开发由 GBA 版《WINGS》强化的家用主机游戏。另 Cinemaware 代理Crawfish Interactive 开发的GBA 用游戏《WINGS》已于2003年2月在美国发卖，游戏以第一次世界大战的欧洲战场为舞台，操纵战斗机执行各项任务。

■ SQUARE–ENIX 建造新会社大楼

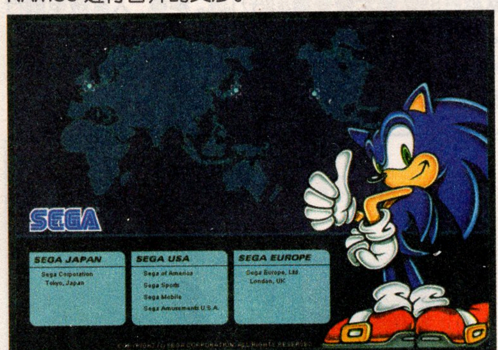
日经产业新闻 4 月 30 日报道，SQUARE–ENIX 会社将于 7 月下旬搬迁至涉谷区新建造的会社大楼经营，从而结束目前原 ENIX 在涉谷区，原 SQUARE 在目黑区的分散经营方式。

特报！SEGA合并再次告吹！
NAMCO、SAMMY双双离去！

游戏界的动态就象猴子的脸，说变就变。谁也没有想到就在5月初争相要求与SEGA合并的NAMCO和SAMMY，竟然在同一天撤消了跟SEGA的合并计划。她们的三角关系发展到这个地步相信令很多人都大感惊讶。在这次的栏目中本刊就向大家讲述这一事件的原委。

SAMMY业务结合：告吹

原先SEGA是预定于5月初，从SAMMY的业务结合与NAMCO的合并提案中作出最后选择，而在正式发表之前数天，SEGA最大股东CSK财团的青园社长还表示"以跟SAMMY的业务结合为大前提"，故民间都一致认为SEGA会按原定计划跟SAMMY走在一起。但万万没有想到的结果是SEGA与SAMMY两家公司竟然在5月8日宣布中止合并计划，而SEGA改为与"次选"NAMCO进行合并的交涉。



据了解，SEGA与SAMMY之所以决定中止合作，主要是因为自从今年2月业务结合的消息发表后，SEGA与SAMMY两家公司的股价都大幅滑落，令合并比率跟原先预定的有很大出入，而且双方在结合经营资源的方式上，以至新公司采用什么名称均未能在限期前达成共识。除此之外，看似雷同的游戏机与老虎机，实际上根本是两种经营模式完全不同的业务，因此勉强将两社事业完全统一始终不太明智。相反跟NAMCO合并的话，由于两社素来都是以近似的方式运作，因此在开发游戏方面将可以实现高效率化。

以前也曾提过SEGA内部就此事件出现意见分歧的情况，而到临近决定的日子，反对跟SAMMY合并的声音竟然愈加强烈。令大部分SEGA高层担心的是，强行跟SAMMY作业务集合会引发大量优秀技术人员的流失的可能性相当高，而且SEGA也会从此失去自主性，这对于员工归属感在业界向来是数一数二的SEGA来说会是很危险的事情。

NAMCO合并：告吹

而在同一天的下午，NAMCO也决定撤消原先向SEGA提出的合并计划，这又是为什么哪？

事源SEGA作出最后答复的期限是5月9日，可是在5月8日SEGA为宣布跟SAMMY结合告吹而召开的记者招待会上，当SEGA社长佐藤秀树被问及跟NAMCO合并一事时，他竟然有趣的回答"仍然在检讨中，现阶段不是作出具体回应的时候。"那即表示SEGA在跟NAMCO0合并的方案上根本就没有进行具体的协议，而且也没有书面通知NAMCO表达意向，所以NAMCO才决定临时撤消合并提案。虽然NAMCO最终并未有得到预期的答复，但也表示若今后SEGA向NAMCO提出任何新的提案，他们也会乐意地作出检讨。

SEGA：你的明天在哪里？

就是这样SEGA，SAMMY与NAMCO三家公司到最后还是各走各路，而在合并计划先后告吹后，SAMMY与NAMCO的股价都立刻显著回升，这反映了民间普遍认为SEGA合并某种程度上会拖累他们的业绩。经过这次事件之后，SEGA又再戏剧性地重蹈了97年与BANDAI合并事件的覆辙，这相信令不少游戏迷都感到很失望吧？

Namco Europe and its associated companies are based in London and undertake a range of business activities including the operation of multi leisure entertainment facilities, supply of electronic and vending equipment, distribution of a wide range of coin operated leisure products and is a provider of proprietary game content to various mobile, wireless and WEB based channels. By working closely with all our business partners and providing the highest levels of support and service in the industry the Namco group of companies consistently aims to maintain and enhance its position as a major force in the European leisure industry.

Masaya Nakamura
Chairman
Namco Limited

Kyushiro Takagi
President
Namco Limited

Mike Nevin
Managing Director
Namco Europe Limited

其实从这次合并告吹的事件中可以看出SEGA实际上并不是太急于合并。他一方面跟SAMMY讨价还价，另一方面又对NAMCO的合并提案采取爱理不理的态度，由此可以推断SEGA的财政状况应该仍未到达非合并不可的地步。而且在SEGA内部虽然就与SAMMY或NAMCO合并的抉择上各有支持者，但实际上在他们心中最渴望的始终还是自己独立去度过这个难关，就此在5月7日SEGA就举行过一次干部会议。相信SEGA最后选行这条独自经营的路，也是在这次会议中决定的。

那么曾表示有意收购SEGA的MICROSOFT又怎样哪？没有了SAMMY及NAMCO的阻碍，MICROSOFT岂不是有可乘之机吗？虽然看现在SEGA的意向，即使MICROSOFT真的正式提出收购，SEGA也未必会答应，但谁又敢完全排除这一可能性哪？



▲NAMCO永远的魅力女星永濑丽子。

E3展落下帷幕，游戏机市场格局充满变数

文：南宫昭仪

5月14日至16日，2003年度E3大展在美国洛杉矶市国际会议中心举办。与此前的各届一样，E3持续发挥着对电子娱乐业界的影响力，并助推整个行业不懈前行。作为进行电子娱乐时的基础设施，游戏主机仍然是整个行业的命脉所在。玩家们已经习惯于在E3大展之前，侧起了耳朵，倾听各大主机厂商发布的消息。PS2又有什么变化？Xbox想怎么样？NGC、GBA又有了什么花样？……相对于我们流动不息的日常，游戏产业更是变动不居，虽然目前主机市场座次分明（Sony>Microsoft>Nintendo）。而对于以追求新鲜与刺激的玩家来说，他们乐于接受任何变化——降价诚然可喜，新功能也是多多益善，革命者更应称道。

自2001年世嘉大撤退之后，微软的Xbox适时推出，立即使主机市场形成"新三国格局"。时至今日，在微软的金钱大棒的挥舞之下，虽然Xbox的市场份额已经超过了NGC，但距PS2仍有不小的差距。在大鳄盖茨全面出击的硬派风格的冲击下，降价仍然是各大主机商屡试不爽的一柄利器。因而，今年E3对于美国的众多玩家来说，第一件值得举额相庆的事情就是例行的降价了。索尼在展前宣布将其PS2主机价格调至199美元；微软紧随其后，宣布将Xbox售价调低20美元，成为179.99元。老道的任天堂虽然未参与此次杀价大战，但NGC主机的价格目前已经是各大机种中价格最低的，仅售149美元，而且还附赠一款游戏。除了火热的价格比拼外，各大厂商更是尽其所能的发布令玩家为之激动的消息。下面就让我们去一探究竟。

就主机的多功能取向来看，玩家花钱买了一个东西，总希望它会有更多的用处。今年主机厂商仿佛都突然发现了这个再简单不过的真理，于是纷纷往自己的主机里面添加功能。这些功能自然还是基于游戏方面的——你当然不会认为自己的PS2能帮你洗衣服吧？

我们先从主机市场的老大索尼说起。5月13日，索尼推出PS2专用的视频相机，可供玩家进行视频即时通讯之用；而次日AOL公司在E3大展上也演示了"AIM Talk"服务，可以让有耳机的PS2用户能与其他PS2或PC的即时通讯服务用户进行通讯。PS2的用户可谓是有福了——可以一边玩，一边与朋友进行最生动的交流。而在一个月前，索尼宣布要在日本销售PS2的升级版，这是该机种上市三年以来的第一次重大升级，虽未增加多少游戏功能，但改善了该产品作为DVD播放机的功能——不仅可以看DVD电影，还增加了对DVD-R、DVD-RW、DVD+R和DVD+RW等格式的支持。图像改善了，噪音降低了；遥控器也有了改进。因应于宽带网在日本的普及，该新型PS2还取消了iLink连接器（即IEEE1394火线接口）。所以，尽管价格方面稍有提升，但日本玩家仍表示欢迎。



微软的Xbox由于是脱胎于PC架构而产生的，要增加新功能，从理论上来说自然比PS2要容易得多。5月13日，微软发布的Xbox Music Mixer就可以让玩家把Xbox当成一个多媒体中心，可以在其上共享照片、音乐，同时还可以用幻灯片方式展现图片；体验CD回放、进行音乐DJ；并有增强的2D、3D视觉插件等等。更有意思的是，还可以让玩家使用Xbox唱卡拉OK。在微软克服了Xbox平台的游戏来源不足之后，扩展其用途以吸引更多玩家，自然就成为微软的下一个目标。对于Xbox Music Mixer，微软有关人员声称：我们正在扩展交互式娱乐的定义，最大化地挖掘Xbox的娱乐用途。另外，在Xbox的在线游戏服务功能Xbox Live上，微软新推出的体育游戏新品牌XSN Sports可以组织玩家开展游戏比赛，比如组建虚拟球队、进行联赛等。这项功能对于视频游戏平台来说是全新的，而在一些PC游戏上，可以说是已经不新鲜了。另外，支持XSN Sports的游戏，现在可以通过网络与PC游戏对战，并支持无线局域网。

任天堂GameCube方面，在功能扩展上却未听闻有任何变化，只是倾力推出了一批重量级的游戏。看来岩田聪上台之后，仍坚持着老山内的宗旨：游戏仅仅是游戏，而且只能是游戏。GBA的功能虽说有所增强，但仍是仅限于游戏的，如年初在东京展示的GBA SP，增加了背光功能，这样玩起游戏来更舒服。但有种种迹象表明，他们把新功能的增添全部寄托于下一代主机。

同样作为IT产品，游戏机与个人电脑甚至大型计算机，其实差可比拟。在系统架构的设计上，做一台MAC，与做一台PS2、NGC，道理与作法都是类似的。而作为最具广泛性的PC，历经多年的发展及以其开放性架构所集中的庞大的智力资源，其功能也最为多样。因此，如果多功能化成为游戏主机的一个取向，那微软取胜的砝码无疑要增加好几成。毕竟，人家做电脑行业的老大已经很久了。

除了主机功能多样化的趋势外，这次E3展另外一个令人注目的焦点就是掌机市场新增的强势力量。



自索尼崛起之后，任天堂在主机市场上，就一直节节败退。世嘉DC湮灭、Xbox加入战团之后，其市场份额更是急剧缩水。但任天堂仍是不慌不忙。因为他们拥有一个风景幽美的后花园：GBA，掌机市场的事实垄断者，保证了MONEY源源不断地流入。在2000年完胜Bandai的Wonder Swan与SNK的Neogeo Pocket之后，他们就一直高枕无忧。很久以前就有专家发问了：靠随身听成就今日之地位的索尼，能让任天堂在掌机方面消停吗？毕竟他们是"不共戴天的世仇"啊！就在本届E3的头一天，当大家都在揣测索尼PS3的功能时，索尼却在掌机市场上放出一颗炸弹：强力推出的便携式游戏机PSP（PlayStation Portable），被久多良木健称为"21世纪的随身听（Walkman，索尼最为知名的产品）"。久多良木健还说："在游戏软件的推动下，PSP将会改变我们的娱乐形式，随时随地，我们都可以在PS的娱乐网络里享受到游戏的乐趣。"正如PS和PS2革新了家庭电子娱乐一样，他们希望能以生力军的身份进军便携娱乐市场领域。PS系列游戏主机在世界范围内拥有数以亿计的、把电子娱乐当成日常生活中不可分割部分的用户，他们将会对PS游戏领域扩展到便携市场及其巨大的可能性和带来的冲击感到

特稿



兴奋。

PSP预计将于2004年下半年推出。对于任天堂来说，他们还有一定的时间来应对。但诺基亚公司去年就已呼声四起的N-Gage，如今已经形成一股箭在弦上、蓄势待发的力量。在2003年游戏开发者大会（GDC，Game Developer's Conference）上，它已经吸引了绝大多数的目光。这是一个携带着强大游戏功能的手机，还具备FM收音机广播、网络、MP3音乐等功能，甚至可以拿来当PDA使用。无怪乎诺基亚使用这样的宣传语："制作一个新平台"。凭着在携移动通讯领域内的惊人声威，诺基亚对"移动娱乐"并不陌生。N-Gage只是一个强化。它结合了GSM移动电话的多种娱乐功能，也为玩家提供了背光的彩色屏幕和各种按钮，可以让玩者轻易进行游戏，并支持蓝牙，可以让玩家在无需支付通话费用的情况下进行连线对战。诺基亚已经团结了一大批第三方游戏生产厂商，包括Activision及SEGA，著名的音速小子（Sonic）已经可以在其上一试身手了。诺基亚的营销目的也特别明确，注重于手机与游戏机重合的用户群体，是大致在18-35岁之间的年轻人。这一点与GBA主要锁定低龄年龄的玩家不同。但这的确是个威胁——一旦诺基亚在这个年龄阶段的掌机玩家中站稳脚跟，那下一步要攻战的城堡，一定是任天堂的GBA。而手机的娱乐化已经成为一股潮流：前段时间索尼爱立信推出的可以在飞机上使用的手机，称之为"飞行模式"，可供坐飞机的乘客用来玩游戏而不担心被罚。类比于微软推出Xbox攻坚主机市场，在掌上电脑上占有一定的Pocket PC操作系统已经为盖茨提供了攻击移动计算领域的保垒；因此，他们会在什么时候推出个Xbox Portable来，这也不一定。

在各大主机厂商稳守市场并不断提升和炒卖自己的现有主机平台的热战下，在幕后，下一代主机的研发也都在蠢蠢欲动中。

相对于PS2、NGC与Xbox及以前的DC，PC作为一个游戏平台来说，一直是不大成功的。因为PC上能干的事情着实太多，而那些游戏主机，正是得益于其专业。但我们也可以这样说：PC作为一个游戏平台来说，又是最有前途的。继微软"抄袭"PC架构做成游戏主机Xbox之后，本届E3开展的头一天，数字互动系统公司（Digital Interactive System Corporation）正式发布新型主机DISCover。在这台主机上，你不做任何改动就可以执行PC游戏，完全就是一个PC的封装版。而且，根据所采用的CPU的不同，DISCover也分为不同档次及价格——最高档次用的是P4，内存1GB以上，硬盘120GB，价格在1000美元以上。这个主机是由数家电子公司与PC制作公司合力打造的。因为它不像别的主机那样得先在游戏节目来源方面费心，因此，很轻松就挤进了壁垒极高的电子娱乐市场，这可以说是极为高明的一招。

回想5月初自DELL美国公司传来的一则消息：Dell推出主力游戏主机Dimension XPS系列，专门让人当作PC游戏机用。这款机型使用高端的工作站机箱与外形，P4处理器，Intel 875P主板，ATi Radeon9800 PRO显卡，200GB的硬盘……可谓是顶级配置的PC。根据美国互动数字软件协会（IDSA）近期公布的数据我们可以下这个结论：电子娱乐已经成为美国人民的主流娱乐方式。而在全球市场上，其地位亦在不断上升之中。众多知名公司跻身而入，实属情理之中。即有的主机市场格局，也因而面临新一轮的势力分割。微软、索尼、任天堂因此承受的压力更大，纷纷加快了下一代主机的研制步伐。

5月13日的E3研讨会上，任天堂首先表明姿态，发布了未来的营销策略，同时正式表示：目前正积极研发NGC的下一代主机。去年上任的任天堂社长岩田聪表示："过去一年来，我们面对了许多的挑战，已经十分清楚地认识到目前的市场状况，因此将是开始行动的时机了"。而所谓的行动，则有三个主要方针，分别是"扩大开发阵容"、"第三研发团队的大作"、"强化自身的游戏品质"。岩田聪说："任天堂是不会后退的。"他们对下一代主机寄托了很高的期望，但并未发布关于新主机的细节问题。

而索尼的PS2在2000年推出后，一直风光占尽，玩家对PS3的呼声也越来越高。索尼为了保持领先的位置，PS3的研发早已在日程之中。综合至目前以来的可靠消息，PS3的设计架构将发生革命性的变化——将采用mini-DVD盘片（与PSP相同）、三碟驱动器；可通过宽带互联网进行游戏，支持无线LAN。而其关键部位处理器，则将采用CELL多媒体处理器，由索尼、东芝、IBM三家联盟开发，被誉为是"芯片上的超级计算机"。可以预见，无论竞争对手态势如何、发展如何，PS3终给电子娱乐产业带来天翻地覆的变化。预计PS3将在2005年底（或稍晚）发售。

由于Xbox与PC的姻亲关系，在主机换代方面，其难度远较PS2为小，这正是微软的优势。毕竟PC架构已经历经多年的考验。根据去年的资料，Xbox采用的是Intel P3 733芯片、64MB DDR内存、nVidia 233MHz GPU及Windows 2000、DirectX 8.0；照PC的标准来看，这是前年的流行机型。因此猜测Xbox的下一代，会显得比较乏味——不外乎采用P4、Windows XP、DirectX 9.0。但对于玩家来说，符合此环境的游戏，在声光效果上将会有更惊艳的表现 而对于索尼或任天堂来说，这将会是又一个具有破坏力的冲击波。Xbox随时都有可能升级，只要微软愿意。

后记，我们身处的这个世界，现在已经匪夷所思了。到处都是敏感的神经元，我们无法预计：哪一个会令我们迅速改变？电子娱乐产业更是如此。那么多有才华的人，手里都拿着一根魔力棒，四处敲敲打打。到底会是谁能碰触到市场最敏感的那一个神经元？让我们拭目以待！

变数已经丛生！

世界各地的游戏颁奖典礼

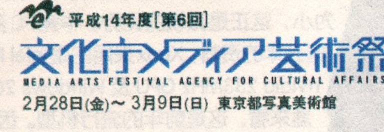
每年在电视或杂志上，我们都经常可以看到不少关于电影或音乐等媒体的颁奖典礼，相比之下，游戏方面的这类典礼却一直被人忽视。有见于此，在这次的栏目里，本刊将会为大家概括说明一下世界各地每年会举办那些主要的颁奖典礼，大家不妨作个参考。

日本篇

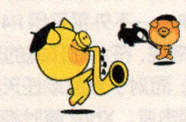
首先看看游戏王国日本。在日本最具代表性的颁奖典礼主要有5个，其中以CESA GAME AWARDS最为游戏迷们熟悉。而文化厅MEDIA艺术祭，DIGITAL CONTENT GTANDPRIX与AMD AWARD更是获得了地方政府的支持。

文化厅MEDIA艺术祭

主办：文化厅MEDIA艺术祭实行委员会







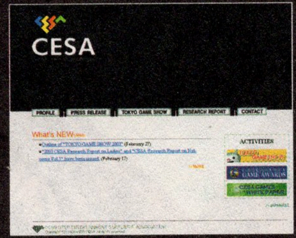
文化厅MEDIA艺术祭是一个包含了游戏，漫画，动画，CG等多种统称为媒体艺术的颁奖典礼。原意为推广媒体艺术，所以各奖项并不一定只局限于游戏。但其中的DIGITAL ART ENTERTAINMENT部门却是以游戏为主要评审对象，所以历年来大部分游戏所取得的奖项皆出自这一部门。

历代得奖作品

发表年份	奖项名称	得奖作品
2003	特别奖	REZ（SEGA/PS2・DC）
2002	DIGITAL ART INTERACYIVE部门优秀奖	PIKMIN（任天堂/GC）
	特别奖	PHANTASY STAR ONLINE Ver.2(SEGA/DC)
	特别奖	FINAL FANTASY（坂口博信监督/电影）
2001	DIGITAL ART INTERACYIVE部门大奖	DRAGON QUEST Ⅶ（ENIX/PS）
	DIGITAL ART INTERACYIVE部门优秀奖	莎木一章・横须贺（SEGA/DC）
2000	DIGITAL ART INTERACYIVE部门优秀奖	SEAMAN～禁断之宠物～（SEGA/DC）
1999	DIGITAL ART INTERACYIVE部门大奖	萨尔达传说～时之笛～（任天堂/N64）
	DIGITAL ART INTERACYIVE部门优秀奖	METAL GEAR SOLID（KONAMI/PS）
	DIGITAL ART INTERACYIVE部门优秀奖	SILENT HILL（KONAMI/PS）
1998	DIGITAL ART INTERACYIVE部门大奖	SOUL EDGE（NAMCO/PS）
	DIGITAL ART INTERACYIVE部门优秀奖	FINAL FANTASY Ⅶ（SQUARE/PS）
	DIGITAL ART INTERACYIVE部门优秀奖	I.Q（SCE/PS）

CESA GAME AWARDS

主办：COMPUTER ENTERTAINMENT协会



原名“CESE大奖”，后来改名为“日本游戏大奖”的颁奖典礼。由于与东京GAME SHOW的人息息相关，所以留意过东京GAME SHOW的人必定听过其大名。CESA GAME AWARDS是以公开投票的方式，由玩家及店铺选出每年入围的作品，然后在东京GAME SHOW举行期间再作第二轮投票，因此得奖与否跟游戏的受欢迎程度有着很大的关系。而游戏在得奖后，一般都会在包装盒上贴上获奖的贴纸方便消费者识别。

历代得奖作品

发表年份	奖项名称	得奖作品
2002	GAME AWARDS2001—2002最优秀奖	FINAL FANTSY X（SQUARE/PS2）
2001	日本游戏大奖	PHANTASY STAR ONLINE（SEGA/DC）
2000	日本游戏大奖	随身玩伴 到哪里也一起（SCE/PS2）
1999	CESA大奖	萨尔达传说～时之笛～（任天堂/N64）
1998	CESA大奖	FINAL FANTASY Ⅶ（SQUARE/PS）
1997	CESA大奖	樱大战（SEGA/SS）

AMD AWARD

主办：DIGITAL MEDIA协会











AMD AWARD虽然是个以电脑游戏为主的颁奖典礼，但经常也会有电视游戏得奖。此颁奖典礼负责评审的主要是来自各电脑科技公司的代表，而奖项方面也划分为企画，制作，程式，故事，映像，音乐等诸多部门。值得一提的是，在2001年作为游戏主机的PLAYSTATION2破例获得了审查员特别奖。

历代得奖作品

发表年份	奖项名称	得奖作品
2003	总务大臣奖	FINAL FANTASY Ⅺ（SQUARE/PS2）
	Best Music Composer	FINAL FANTASY Ⅺ（SQUARE/PS2）
2001	Best programmer	PHANTASY STAR ONLINE（SEGA/DC）
	审查员特别奖	PLAYSTATION 2（SCE）
1997	邮政大臣奖	SUPER MARIO 64（任天堂/N64）
	优秀作品奖	SUPER MARIO 64（任天堂/N64）
	优秀作品奖	BIOHAZARD（CAPCOM/PS）
	Best Producer/Director	SUPER MARIO 64（任天堂/N64）
	Best Music Composer	PARAPPA THE TAPPER(SCE/PS)
	Best Winter	BIOHAZARD（CAPCOM/PS）
1996	Best Story	D之食桌（WARP/3DO・SS・PS）
	Best Computer Programming奖	VIRTUA FIGHTER 2（SEGA/SS）

DIGITAL CONTENT

主办：DIGITAL CONTENT协会，经济产业省

这是一个以令数码多媒体活性化，及表扬创造出优秀作品的创作者为目的而设立的颁奖典礼，在2001年以前的名字为“MULTIMEDIAGRANDPRIX”。顾名思义，此颁奖典礼所涉及的范畴比起上述的MEDIA艺术祭更加广阔。

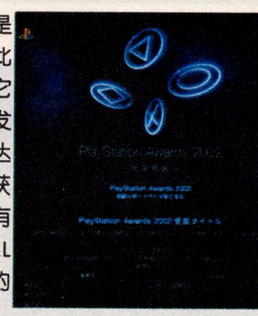


历代得奖作品

发表年份	奖项名称	得奖作品
2003	ENTERTAINMENT 部门最优秀奖	SUPER MARIO SUNSHINE（任天堂/GC）
	ENTERTAINMENT 部门音乐设计奖	REZ（SEGA/PS2·DC）
	荣誉大奖	沚泽幸
2002	ENTERTAINMENT 部门游戏奖	RUGI' S MANSION（任天堂/GC）
	ENTERTAINMENT 部门交流奖	动物之森（任天堂/N64）
	荣誉大奖	山内溥
2001	PACKAGE 部门 ENTERTAINMENT 奖	萨尔达传说～时之笛～（任天堂/N64）
	MMCA 会长奖	坂口博信
2000	通商产业大臣奖	随身玩伴 到哪里也一起（SCE/PS）
	PACKAGE 部门最优秀奖	随身玩伴 到哪里也一起（SCE/PS）
	PACKAGE 部门 ENTERTAINMENT 奖	SEAMAN～禁断之宠物～（SEGA/DC）
1999	MMCA 会长奖	宫本茂
	MMCA 特别奖	石原恒和
1998	PACKAGE 部门游戏奖	REAL SOUND～风之歉意～（WARP/SS）
	CG 部门 ENTERTAINMENT 奖	SOUL EDGA（NAMCO/PS）
	MMCA 特别奖	NAMCO《SOUL EDGE》开发部
1997	通商产业大臣奖	SUPER MARIO 64（任天堂/N64）
	PACKAGE 部门游戏奖	BIOHAZARD（CAPCOM/PS）
	PACKAGE 部门音乐影象奖	DEPTH（SCE/PS）

PLAYSTATION AWARDS

主办：SONY COMPUTER ENTERTAINMEN



由SCE自行举办的PLAYSTATION AWARDS，是纯粹以PS2及PS2游戏作对象的颁奖典礼。而此典礼与上述诸典礼在性质上最大的分别，就是它只会按照过去一年PS及PS2游戏的出货量去颁发不同奖项，而不会作出任何评审。如果出货量达50万以上就会获得金奖，高于100万的话更会获得钻石大奖！在最近的200年度颁奖典礼中就有多达17款游戏获奖，而红透半边天的《FINAL FANTASY X》更是一举拿下双钻石奖和新设立的荣誉大奖！

欧美篇

在日本以外地区的众多游戏颁奖典礼中，无疑是E3 AWARDS最为大家所熟知。但若论及权威性，则以美国的INTERACTIVE ACHIEVEMENT AWARDS与GAME DEVELOPERSCHOICE AWARDS这两个颁奖典礼为首。

INTERACTIVE ACHIEVEMENT AWARDS



主办：AIAS

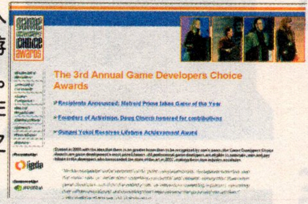
自1998年开始，便每年在美国拉斯维加斯举办的INTERACTIVE ACHIEVEMENT AWARDS可说是日本国外最盛大的一个游戏颁奖典礼。虽然它不设公开投票，但由于负责评审的AIAS是由游戏界的多名专家组成，所以公信力是毋容质疑的。且从不忽视日本创作人对游戏的贡献，像铃木裕，宫本茂等人都曾在此典礼中捧走荣誉大奖。

2003年得奖作品

奖项名称	得奖作品
CONSOLE GAME OF THE YEAR	SPLINTER CELL（UBI SOFT/PS2·XB·GC）
INNOVATION IN CONSOLE GAMEING	动物之森+（任天堂/GC）
ADVENTURE 部门	GRAND THEFT AUTO：VICE CITY（ROCKSTAR/PS2）
格斗部门	铁拳4（NAMCO/PS2）
第一身视点部门	METROID PRIME（任天堂/GC）
ACTION 部门	RATCHET&CLANK（SCEA/PS2）
RACING 部门	NEED FOR SPEED：HOT PURSUIT 2（ELECTRONIC ARTS/PS2·XB·GC）
RPG 部门	动物之森+（任天堂/GC）
SPORTS 部门	MADDEN NFL 2003（ELECTRONIC ARTS/PS2·XB·GC）
FAMILY 部门	MARIO PARTY4（任天堂/GC）
手提游戏最优秀奖	METROID FUNSION（任天堂/GBA）
GAME DESIGN 部门	动物之森+（任天堂/GC）
角色·故事部门	ETERNAL DARKNESS～被招待的13人～（任天堂/GC）
美术指导部门	怪盗SLY COOPER（SCEA/PS2）
动画部	怪盗SLY COOPER（SCEA/PS2）
作曲部门	MEDAL OF HONOR：FORTLINE（ELECTRONIC ARTS/PS2·XB·GC）
SOUND DESIGN 部门	MEDAL OF HONOR：FORTLINE（ELECTRONIC ARTS/PS2·XB·GC）
GAME PLAY ENGINE 部门	SPLINTER CELL（UBI SOFT/PS2·XB·GC）
VISUAL ENGINE 部门	LORD OF THE RING～双城奇谋～（ELECTRONIC ARTS/PS2·XB·GC）

GAME DEVELOPERS CHOICE AWARDS

主办：国际GAME开发者协会（IGDA）



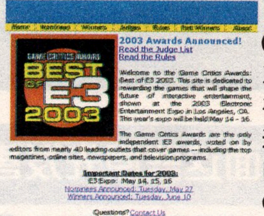
这个每年春天都会举行，只招待业内人士的活动，亦设有一个游戏颁奖典礼，由游戏开发者作评选员去选出每年的优秀作品。权威性与AIAS不相伯仲。而继中裕司在前年得过终身成就奖之后，已离世的GAMEBOY之父横井军平也在今年获得此奖。

2003年得奖作品

奖项名称	得奖作品
GAME OF THE YEAR	METROIN PRIME（任天堂/GC）
角色部门	怪盗SLY COOPER（SCEA/PS2）
ROOKIE STUDIO OF THE YEAR	RETRO STUDIO
游戏舞台设定部门	METROIN PRIME（任天堂/GC）
VISUAL ART 部门	KINGDOM HEARTS（ELECTRONIS ARTS/PS2）
SCENARIO 部门	SPLINTER CELL（UBI SOFT/PS2·XB·GC）
GAME INNOVATION SPOTLIGHTS	动物之森+（任天堂/GC）
FIRST PENGUIN AWARD	ACTIVISION 的创立成员
特别功劳奖	横井军平

E3 AWARDS

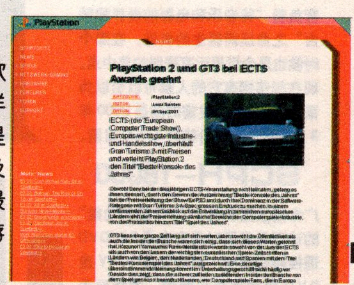
主办：GAME CRITICS AWARDS委员会



每年在美国洛杉机举行的全球最大游戏展E3（ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO），在展览会结束后会由北美各游戏杂志主编及其它审查员选出在当次E3展中表现最优秀的作品。由于此奖项会通常都会在游戏发售前颁发，所以很大程度上可以左右一款作品首发的销量。2001年的《METAL GEAR SOLID 2》就是一例。

ECTS AWARDS

主办：CMP EUROPE



这是每年夏天在英国伦敦举行的欧洲最大的家电制品展览会。它与E3同样是对会上展出的游戏作评价对象。只是负责评审的人员换成了欧洲游戏杂志及其业内人士。去年在这里获得家用机最优秀游戏奖的，正式风靡全球的PS2游戏《GRAND THEFT AUTO3》。

GAME

SCPH-50000型PS2是否会在这个暑假走入您的家中呢?

经过数年于市场的磨练，PS2是否越发成熟了呢?

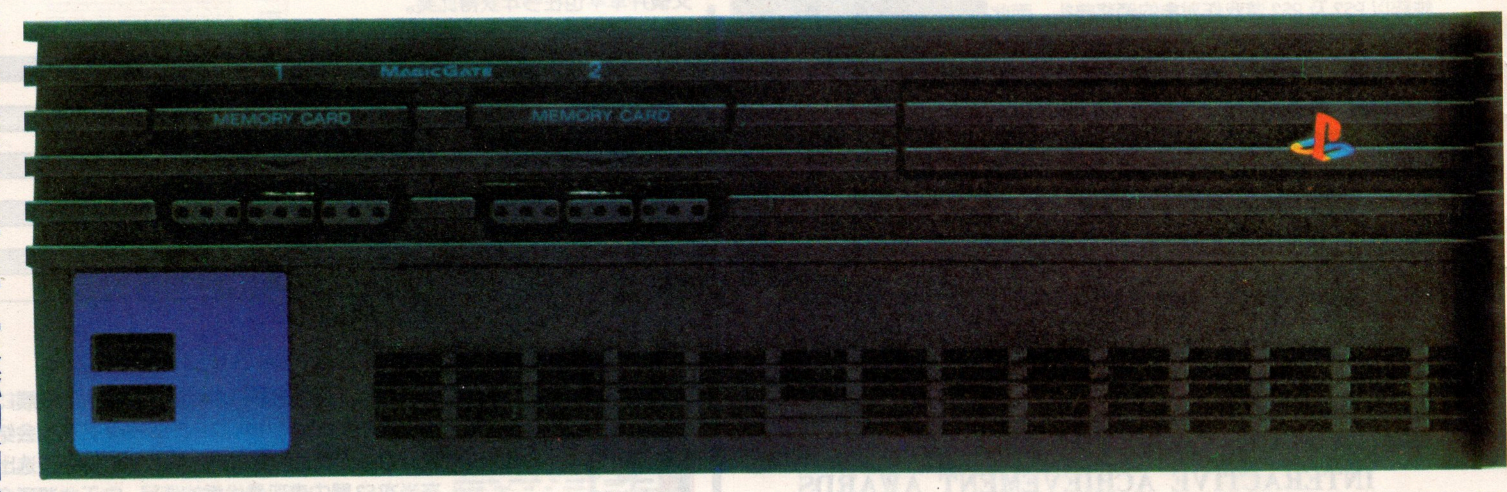
与电脑和电视机一样，大家购买PS2的时候一定也会被诸多的型号和很多类似的功能搞得眼花缭乱吧？其实这也是很正常的，不要说各位每天生活在青青校园的学生了，很多大年龄玩家也不能精确说出型号与功能之间的变化与联系。

现在，相信大家已经开始在上课走神的时候悄悄计划起自己暑假的游戏计划了吧？还没有PS2或者所持机老旧的同学是否考虑购入一台呢？下面，就跟随我来看一下新发售的PS2 50000型机体的具体情况吧~！希望能够对杂志前的您起到一些购买方面的帮助啊！

细心观察！包装上的变化

总体看起来和原先发售的主机的外包装没有什么太大的变化，依旧是深蓝色为主。不过大家仔细看的话，会发现包装的右下角出现了黄颜色的标记，不过上面的+符号代表什么呢？是否表示50000型新增加的机能还是后继主机仍旧会不断地出现新能力呢？





写给自称达人的玩家，下面这些原先发售的主机，您是否能够识别出它们的型号呢？

SCPH-10000

背负着“将音乐和电影的世界相融合”之命运而诞生的机体，在那个时候也是全世界玩家视线的集中点。现在相信拥有它的人都可以引以为豪了吧~！具体发售时间是2000年3月4日，当时价格为39800日圆。

SCPH-18000

广告语注重表现了“DVD播放功能”的该型号发实时是有专用PS2DVD遥控器捆绑的，如今看来SONY走DVD这条路是正确的。发售日为2000年12月8日，大概很多人买给自己或孩子当作圣诞节的礼物了吧。

SCPH-30000

支持HDD（PS2专用硬盘）的PS2。厂家巧妙地利用主机内的有效空间将HDD内藏于PS2内，之后，整个游戏界的视点转向了ONLINEGAME。2001年4月18日发售，由于没有固定价格，当时曾经出现了很大的波动。

SCPH-35000 GT

playstation2
GT3 racingpack

PS2历史上首次与游戏捆绑发售的主机，其实算上PS来说也是如此。包装是红色的GT3的广告色，在国内玩家看来，这个就是PS2的限定版了，的确给人很新鲜的感觉。2001年6月8日发售，价格同样是39800日圆。



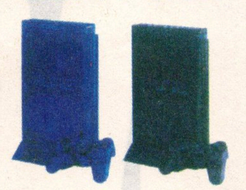


SCPH-30000 RSW/RSR/RLY/RAB/RMS

纪念累计销售2000万台而发买的特别版配合东京游戏展而发表。具体时间是2001年11月8日，价格均为50000日圆。

SCPH-37000 L/B

2002年color秀，届时发售了限定版的兰色与黑色主机，同时捆绑的有PS2用竖立支架、与主机同颜色的DVD遥控器，还有两截干电池。售价为30000日圆，发售日：兰色为2002年7月18日，黑色则为8月1日。



SCPH-39000 RC

PS2主机与游戏《拉切特与克拉克》。官方打着“增进父母与孩子之间的距离”，于是特别将童话般的ACT游戏与该主机同捆发买，是否真的能够向他们所说的一样呢？发售日是2002年12月3日。价格降为26799日圆。



SCPH-39000 TB

限定版，同捆游戏《拉切特与克拉克》并且机体通身为兰色，样子是很好看，不过国内很少见到。总觉得是为了这个游戏而展开的特别计划一样，发售日和SCPH-39000 RC相同。



SCPH39000 SA/AQ/S

今年内首次发售的主机竟然是限定版，也属于color秀计划内。每台机器售价均为25000日圆。图片中，左侧主机发售日是2月13日，其他两款则是在2月20日一起发售。



最后，让我们看看新型号50000型的具体能力吧~！

CHECK 1 DVD机能有所强化！

原来有很多玩家给游通社寄信询问关于类似“为什么我的PS2无法播放DVD”“安装直读会不会影响DVD的播放”“为什么这张能读那张就不能读”的问题，其实呢，除了跟大家的直读和D版有关以外，还有诸多原因是PS2自身的问题。本次官方资料显示，DVDR/DVDRW（就是指DVD的只读和读写）方面的支持有很多改善。

CHECK 2 DVD机能使得图象进化！

DVD机能的进化（525P）也能通过机体自带的硬件发挥出来。不过，相信能够吸引玩家的还是通过PS2专用AV线或者RGB显示在电视上的图象有怎样的进步吧？

CHECK 3 运作时安静了哦~

夜深人静独自游戏的时候，大家可能都会觉得PS2工作所发出的风扇声音很恐怖吧？本次的50000型在风扇上左了小小的改动，使得声音比原来下降了大约四分之一，几乎听不见了。

POINT

2.1KG到2.0KG

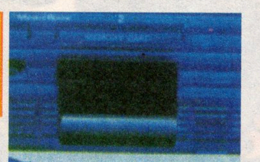
这里突然让人想到了PS与PS ONE的关系。的确，在这个渐渐数字化的世界中，越来越轻便是必要的，不过PS2的小型号机种是否会登场呢？

CHECK 4 机体变轻巧了哦~

看起来有些牵强，因为官方公布的数字中，主机只由原来的2.1KG减轻到2.0KG。不是十分的明显，大概也没有人会去特别考察这个吧，如果说XBOX比原来轻了也许会有更多的玩家为之高兴。

CHECK 5 表面上找不到遥控器信息接收装置？

的确，本次的50000型更是将该装置进行了内藏，从图象上看，位置应该是手柄插口的下方吧。以后房间邋遢的玩家要注意了，不要在机器前面堆积杂物哦！



大家可能更关心是否会同捆发售专用遥控器吧？

CHECK 6 ilink端子不见了？！

ilink端子就是连接PS2局域网所必须的接口。虽然有人可能会觉得这不太方便，不过从职业的视角来看，相信以后SONY会在网络普及上面下很大工夫，毕竟与全世界的玩家对战要比和邻居家的小MM玩有意思的多。

也许家用机本身就不适合对应局域网。

SPEC

25000日元

商品名：PLAYSTATION2（SCPH－50000）
价格：希望零售价格25000日元（不含税）
发售日：03年5月15日
外形尺寸：月301mm（W）×128mm（D）×78MM（H），质量：约2.0KG
对应：手柄接口×2 记忆卡接口×2 USB端口×2 扩张硬盘对应槽×1 AV输出端子×1
商品内容：PLAYSTATION2本体×1 专用手柄×1 AV线×1 电源线×1

日本地区的考察

“18000000”这个数字是实力的表现还是支撑精神的道具？

在日本的媒体上有一个通病，就是无论被玩家们评论得如何垃圾的东西，尤其是这种游戏的续作再次登场的时候都会被灌一“日本一”啊“世界一”的扯诞称号，看到主机方面也一样，虽然PS2现在的情况不错是不可否认的，但也是在和方糖和骨灰盒相比之下。对于自己当初的誓言和成绩来看，前景并不是十分乐观。

现在让我们回顾一下PS在日本国内的发买情况，累计起来一共是1200万台，不过现在业界已经有了十分巨大的变化。PS2以1800万为目标这个野心在别人看来实在是有些力不从心，真是替SONY捏一把汗啊。然而媒体总是喜欢把PS2描写成无论何时都是缺货的状态，这个……虽然没有再进一步的资料来反驳这个理论，但是就因为媒体的扯诞属性就可以把他们拉到丰台枪毙……况且PS2发买历史上，尤其是近代历史中这样那样的限定版、特别发售活动接踵而来，这就足以表明上层在对PS2这个所谓的紧俏商品的销售力度加打强力针剂了，降价的幅度就是最好的例子！

专用DVD遥控器同时发买！

增添了推

非常贴切懒人的设定，而且键位也很有学问，黑暗中也不会发生不小

增添了关闭

科技真的是以人为本啊，有没有人觉得，增添了这样的

年轻人啊！不要被虚假的繁荣所蒙蔽！

你所不知道的DVD与它们的战争

新型PS2的发售是否会引起DVD界的波澜？





▲日本著名DVD杂志和该杂志的编辑长——田中英树 先生

DVD功能现在已经无疑成为了PS2抢占市场的利器之一，随后发售的主机也对应DVD功能就表明这一步棋已经被市场所认可。那么相反，DVD业界是否会因为PS2等主流家用游戏机而有所动荡呢？当年PS2发售的时候就引起了日本地区DVD的热买，的确，创除咱们自己游戏玩家来说，在别人眼里，PS2等现在的主流机器也许已经成为了家用电器也说不定。这里举个小例子来说，前几期杂志一直在炒作和报道PS2在大陆发售的情况，随后的报道又遗憾地说今年发售无望，因为有关方面正在给PS2进行市场定位，究竟是娱乐用还是家庭用？如果被分在了家庭组方面，说不定以后大大小小的电器柜台上都会贩卖PS2专用软件也说不定，且不说现在给售货员普及游戏知识，讲解专业术语是否来得及，光是冗长的定位所需要的时间就给人一种暴风雨来临前的“宁静”感……－_－b

DVD的种类有……？

DVD VIDEO	最普通的DVD规格，国内贩卖的大多是这种。
DVD－R	只支持一次刻录的DVD媒体。
DVD+R	02年才登场的新规格，但同样只支持一次刻录。
DVD－RW	大概支持1000次左右的刻录与擦写。
DVD+RW	SONY公司专有的特殊规格。

PS阵营的下一步将踏向哪里……？？

所谓的投资2000亿日圆的新技术是……？

首先我们不排除这是一句广告用语，不过SONY社长久多良木健在今年4月21日那一段信誓旦旦的发言不得不让业界人士毅觫。CELL为中心制作PS2、系统LSI、今后三年要为PS2投资2000亿日圆。还有若隐若现的PS3，是否以后的PS的CPU与其他部件都会一体化呢？

其次，color秀可能还会继续延续下去，大家还记得乳白色的PS2吗？不知道什么时候也会成为PS2发买历史上的一员吧……？另外，相信还会有更多的周遍产品相继面市，不过，如何开发这些已经发买的周边却成为了玩家最关注的方面。例如DC就没有好好利用PDA……最后，还是回到整个游戏界的潮流上来吧——网络。现在，游戏是否支持网络已经能够从根本上决定该游戏的销售群体了，当然，国内目前还没有任何条件能够允许普通玩家在家用机上运行网络游戏，问题主要出现在付费上。不过，相信羡慕别人能够跟全世界玩家并肩作战的日子可能不会太久了……





SNK VS. CAPCOM

官方独家专访SNK VS. CAPCOM

访问大揭露

问：《SVC》的故事背景大概是怎样？

答：和KOF2002不同，SVC是一个有着正式的故事背景的，大概会类似《SVC顶上决战 最强战士》的故事背景，即以一些特定的事件来贯穿不同的角色。

问：《SNK VS. CAPCOM》中，总共会有多少个角色？

答：实质总数暂时不能透露，但肯定会和KOF2002差不多，大约就是40个或以上，所以现在暂时公开的16人实际连一半都还没到。

问：从现在公开的16个角色看来，全都是从格斗游戏中出身，那是否会有非格斗游戏角色的登场哪？

答：没错，绝对不只是格斗游戏的角色登场，而且连大家“想象不到”的角色都会有，所以这一作绝对不会是拳皇对街霸，而是真真正正的SNK VS CAPCOM。

问：会有多少个侍魂的角色参战？已知的有“Earthquake”和“色”，还会有其他吗？

答：由于这的SVC有不少部分的灵感都来自SVC POCKET，而霸王丸及NAKORURU都曾经在SVC POCKET中登场，所以这两个是绝对有可能在SVC中出现的。

游戏系统曝光

问：可以透露一下相关的游戏系统吗？

答：现在还不是公布的时候，但之前我们提过的SSI可以作为一个参考，包括SPEEDY（速度感），SIMPLE（简单）以及INSIGHT（洞察力），系统方面会给大家带来以上的感觉。

问：会有系统是来自拳皇系列的？或是相似哪？

答：还是不能透露啊~不过由于大部分开发成员都是来自KOF的，所以大家应该可以想象到会有一些相似的系统吧？

问：角色会有高低评价系统？

答：应该会有和以往差不多的评级系统，不过却是即时的评级系统，而非VF插SAVE CARD那一种的评级，因为SVC的街机版相信不会有SAVE CARD系统，但之后的NEOGEOSAVE家用版则不同，因为家用机是可以SAVE的。

不再是组队制游戏了？

问：会以多少人的队制形式进行？

答：这次SVC不是一般的组队制玩法，而是类似SVC POCKET那样（注：SVC POCKET有1VS1，2VS2，两种模式，如不是队制的话，应该是1VS1了）。

问：之前有消息指你们在《SVC》上会使用MVS，但近期又有消息



说会使用新底版，那么实际情况究竟如何哪？

答：这次的底版应该会有特别的地方，比如可能会加入强化CHIPS，又或者有其他的改变，总而言之，这些改善并非在机能上，所以游戏的书面质素应该仍是MVS为本。

游戏风格变成如何？

问：《SNK VS CAPCOM》的游戏画面风格会怎样哪？

答：由于KOF的成员参与开发，所以画面的风格虽和KOF不同，但基本上仍有点类似。

问：据说在人物设计方面，会有一定程度的变化，到底是什么变化哪？如不能直接透露的话能否给少许提示？

答：什么变化暂时不能说，但变化的原因可以告诉大家是为了精益求精，相信到了时候大家就会知道的。

问：游戏预定何时推出？

答：现在最新消息时大约7月中到8月头吧，但我们希望可以尽快一点，所有大家就密切留意吧。

《拳皇2003》，侍魂，3D拳皇有着落。

问：拳皇2003大约会何时推出？是否会象去年那样在10月左右推出哪？

答：由于现在正全力开发SVC，所以KOF2003仍然还未着手开发，所以今年10月未必会有，不过可以保证在2003年内推出。

问：传闻《侍魂》最新作正在开发中，有什么可以透露的吗？

答：大家记得以前的SNK曾经有过开发侍魂最新作的计划吗？现在还只能告诉大家，这个企画会有复活的可能。

问：韩国方面有一款以立体技术开发的《KOF ONLINE》，而我们也收到消息说你们好象有兴趣会使用新底版来开发《立体拳皇》，这到底是怎么一回事哪？

答：首先要澄清的是韩国的《KOF ONLINE》,是以前的SNK授权开发的PCONLINE游戏，预定只会有韩国版，而肯定不会有其他地区（如日本，台湾）的版本。另外关于立体拳皇方面，在之前我们曾经推出过《饿狼传说》,《侍魂》及《武力BURIKI》等立体格斗，基本上还欠缺KOF的立体化，所以你说可能性大不大哪？基本上是有机会的，而如果真的开发的话，会使用的立体街机底版不外乎三种：1/TRI-FORCE（与GC同样机能的街机互换底版）；2/SYSTEM 246（与PS 2同样机能的互换底版）；3/CHIRATO（与XB同样机能的互换底版）等，而由于我们早前已经加入了PS2的阵营并有开发PS2游戏的经验，所以你说我们会使用哪一块底版哪？

问：7月底的书展会有什么EVENT？KOF2003公布还是2003年斗搏的比赛？

答：现时一切未定，包括会出席漫画展还是书展，所以留意我们进一步的公布吧！

未来发展率先看！

问：《METAL SULG 5》何时推出？

答：大约是5至6月吧！

问：已经知道DC版的《KOF2002》会加入隐藏角色真吾和KING，除此之外，还有什么新要素哪？

答：这次的DC版依然会找来香港的永仁和景东来画封面，相信可以给大家耳目一新的感觉。

问：传闻SVC除了街机版外，更会有GBA版，另外又传闻KOF也会由PLAYMORE亲自开发GBA版，究竟这些关于GBA版的传闻是真还是假？

答：只能说有可能，之前KOF曾授权给“MARVELOUS ENTERTAINMENT”开发过两集GBA版，而如果这次再出GBA版KOF的话，则肯定是由PLAYMORE自己来作。

2003 大期待！

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

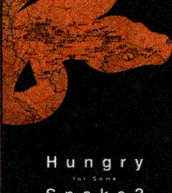
SNAKE EATER

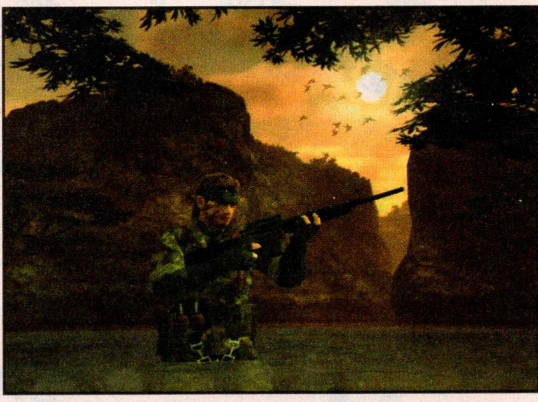
合金装备 3 噬蛇者 PS2

厂商：KOANMI	发售日：2004 年	售价：未定
类型：ACT	游戏人数：1 人	记忆容量：未定
媒体：DVD-ROM	对应周边：未定	



每年一度的E3游戏展已经在美国正式揭幕了，同往年一样，这正是一个给予各大游戏厂商发表新游戏作品的最佳时机，很多具有吸引力的作品也纷纷登场亮相，这次我们就关注一下KONAMI公司最令各位期待的著名经典动作游戏《合金装备 3 噬蛇者》，这个作品在大展上也是参展作品，下面就将这个游戏作一个详细的报道。





由SNAKE主演的惊险动作片确定明年“上映”！

游戏有别于以往的作品！

如果看过《METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER》图片的朋友，相信第一个感觉应该就是新游戏与以往的作品表现的风格有着非常明显的区别。事实上从现在已经发表的资料上来看，你会发现《MGS 3》将会演变成为一个在森林中激战的作品，虽然还不知道在日后SNAKE是否会进入敌人的基地，不过这个可能性相信是存在的。现在不妨先欣赏一下这些在森林之中战斗的精彩图片吧！



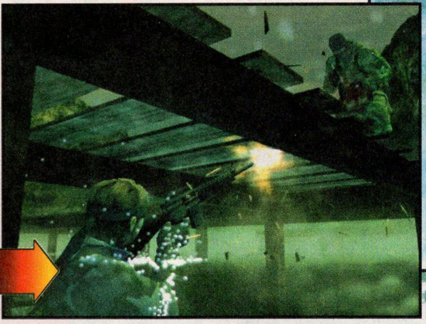
活用地形环境来取得优势！

既然新游戏的舞台是在一个森林之中，玩家想要取得胜利的话，便必须要活用森林内各种不同的地形效果。例如使用树木作为遮掩来前进、运用登爬的技巧来躲避敌人、涉水而过等等。总而言之任何的可能性都有机会出现，只看玩家你有没有足够的实力而已，你有信心来接受挑战吗？

《MGS 3》是集大成之作！

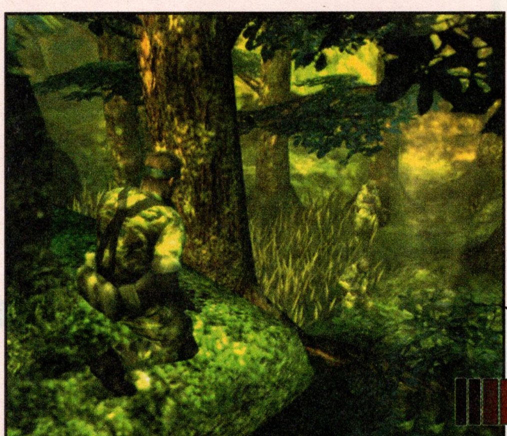
在这个广大的森林之中，如果要顺利完成任务的话，玩者便必须要使用各种不同的动作、战略战术和先进武器，真的是缺一不可。为了可以增加游戏的吸引力，除了保留以往独特的动作元素之外，《MGS 3》还有追加新的东西。尽管现在官方还未公开，不过有了之前的制作经验，再加上小岛秀夫的个人保证，相信必定不会令大家感到失望的。





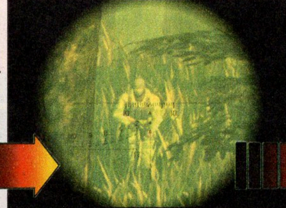


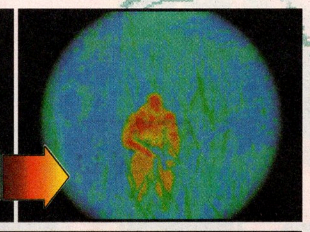
▲留意子弹射入水中时激起的水花，这种游戏画面算是PS2机能的顶极表现了吧？！



狙击步枪上装有热能探测装置！

狙击敌人在游戏中是不可缺少的，只有在敌人毫无察觉时静静的拉近敌人的距离至适当的位置，再使用狙击枪使敌人在毫不知情下被杀死，是最能令玩家兴奋的。而且在这次的战斗中狙击枪上已经设有热能探测装置，方便玩家在恶劣的环境下也能准确的找出敌人的位置。





与《MGS3》监修——小岛秀夫先生的一问一答

——您能简单地说一下本次的《SNAKE EATER》吗？

小岛：正如大家所见到的，直白的翻译成"噬蛇者"就可以了。不过有时候制作人员也叫它类似"绿贝雷"或者"三角洲"。其实呢，《MGS3》真正的主题是"survival"（幸存者）。

——穿着迷彩服，而且是在丛林作战，是否被敌人发现的机率会降低呢？

小岛：本作游戏系统的最大特点就是"伪装"。玩家会被迫利用天气、环境等自然因素进行伪装从而骗过敌人生存下去。从身体服装到脸上涂抹的迷彩都有不同的设计，有些是随着事件而直接变化的，有些则需要玩家依照具体情况灵活利用。而且，在负伤的情况下，敌人会根据血迹便很容易识破玩家的伪装计量。

——本次武器中新加入匕首了吧？

小岛：是啊，而且用途非常广泛。用来当作武器这一点不用说了，同时也可以用它来胁迫敌人，还有捕获猎物等，都需要使用匕首。

——最后，跟广大读者讲两句吧

小岛：本作的舞台是野外丛林，大家都要成为野外作战的生存者。要小心来自敌人和自然双方的威胁啊！

从图片中看到《MGS 3》的新要素

虽然现在对于《MGS 3》的新资料不是很多，但是我们仍然可以从以公开的图片中找到一些新要素，这是以往系列作品中没有出现过的，相信游戏一定会更加吸引玩家。

森林火灾：从后面的背景可以看到，森林已经在燃起熊熊烈火，这是剧情还是被敌人发现了呢？相信主人公不会在这里等死的。

赤裸的上身：一直以来SNAKE都是以身着迷彩服为主，而且在这个森林中战斗，迷彩是最好的伪装，但是图中他确半身赤裸，难道是与身后的火灾有密切的关系？



万用军刀：在新游戏中出现的武器——军刀，虽然没有枪械的杀伤力，但在SNAKE手中同样是致命的道具。除了可以用来对付敌人外军刀还可以清除前方的障碍物，如荆棘、藤蔓等。



使用军刀来挟持敌人：当你从敌人背后利用军刀恐吓对方，有威胁的作用。除此以外还有可以得到其他意外的效果。

敌兵的表情：当SNAKE勒住敌人时，敌人会展现出不同的并且非常丰富的表情变化。而且敌人身上的装备也刻画的非常细致。



单手悬垂：在游戏里你可以看到SNAKE竟然单手抓住物件进行悬垂或者下滑等动作，这到底是否会影响到人物的体力消耗呢？

单手使用枪械攻击：既然可以使用单手悬垂或者下滑，那另一只手就可以空出来作其他事情，拿起武器射击是最能体现SNAKE的厉害之处的。

潜入消失在地图上的神秘村庄……

零 紅之蝶

受到广大恐怖游戏迷们喜爱的"惊吓游戏"《零—ZERO》，已经决定在今年秋季推出其续篇作品《零—红之蝶》，这次新故事的主人公是一对叫"天仓零"和"天仓兰"的孪生姐妹，她们使用"射影机"的照相机将接连不断袭击过来的无数怨灵击退。本次的游戏舞台比前作更为广阔，不再只是局限于一间大屋中，范围遍及整个村庄。正因为游戏活动范围的扩大，你遇到的怨灵数目也会增长，而游戏带给玩家的紧张感和恐怖感也大幅提升。



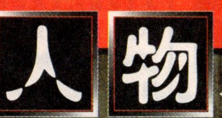


故事简介

故事发生在一对感情非常要好的孪生姐妹身边。她们都拥有自己的一种强烈感应能力，妹妹"零"眼内隐藏着强烈的意志，姐姐"兰"能够察觉到黑影漂浮的位置。她们一起到访充满童年回忆的地方，当带着感慨与思念的情怀在散步时，无意之中发现了放出妖邪光芒的红之蝶，姐姐兰像是着魔了一样被引到森林深处，妹妹零正想要阻止她，一直埋藏在心中的黑暗记忆突然苏醒，那就是因为她自己的一次不小心，而导致姐姐身上留下一道疤痕的事情。森林逐渐被黑暗的雾气所覆盖，前面的路上有无数的红之蝶，仿佛似微风吹动的红色花瓣在飞舞。



人物介绍

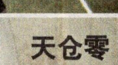


天仓兰

"零"的姐姐，对于灵感应非常强，但是由于一点抵抗力都没有，很容易被灵魂侵入。在小时侯与零一起游玩时从山上滑下，脚上现在还留有一道伤痕。

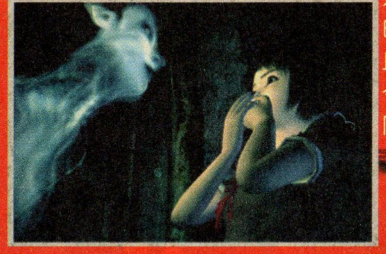
天仓零

"兰"的孪生妹妹，虽然未能及上姐姐，但是也拥有灵感力，只要握着兰的手就可以看到对方，现实中不会有的光景。还有她手中拿着能把灵魂封印住的，称为"射影机"的照相机。



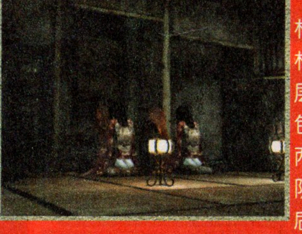
无数灵魂袭来！

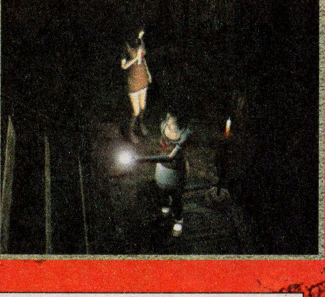




在游戏的过程中，我们的主人公两姐妹会遇到各种不同的灵魂。在前作中出现的灵魂比较少，主要分为三种，包括"怨灵"、"浮游灵"和"地缚灵·封印灵"，无论是攻击或者是回避等动作都很简单，而这次游戏将有非常重大的改变，在同一时间内将会有多种复数的怨灵出没，并且你们基本上无法逃出怨灵的袭击，这令游戏战斗的紧张感与难度有所提升，同样也是给予两位女主角一个考验。

潜入消失的村庄，村子名叫皆神村？





这次游戏的舞台是在这个地图上消失已久的村庄"皆神村"。这里被层层迷雾所包围，姐妹两人是穿过阴森的密林后才发现这个村庄的。村子里面有着不少因"神隐"而失踪的人，究竟这次两姐妹会遇到什么样的恐怖可怕事件呢？



PS2		
厂商：TECMO	发售日：2003年秋季	售价：未定
类型：AVG	游戏人数：1人	记忆容量：未定
媒体：DVD-ROM	对应周边：未定	

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2003年冬季	售价：未定
	类型：RAC	游戏人数：1–2人	记忆容量：未定
	媒体：DVD–ROM	对应周边：专用方向盘	
NGC	厂商：NAMCO	发售日：2003年冬季	售价：未定
	类型：RAC	游戏人数：1–2人	记忆容量：未定
	媒体：特制8CM DVD	对应周边：专用方向盘	
XBOX	厂商：NAMCO	发售日：2003年冬季	售价：未定
	类型：RAC	游戏人数：1–2人	记忆容量：未定
	媒体：DVD–ROM	对应周边：专用方向盘	



全新速度感的赛车游戏登场！

在刚举行的E3游戏展上，各大游戏厂商也分别将自家正在开发的新游戏作品向大家作详细的介绍，当中NAMCO公司也有很多令人期待的游戏作品展出，包括这次将要向大家介绍的全新赛车游戏《R: Racing Evolution》。NAMCO以前推出的《山脊赛车》系列作品，曾经可称的上是日本甚至是游戏界中数一数二的经典赛车游戏，直到《GT》系列的出现才被瓜分了市场的占有率，不过《山脊赛车》系列始终仍受到众多赛车迷们的喜爱与支持。话又说回这个预计在今年第四季度推出的作品，游戏的开发小组是由《山脊赛车》和《摩托GP》开发小组中的精英所组成，因此作品的素质相信会有一定的保障。此外，作品将同时在PS2、NGC、XBOX三大主机上发售，这就意味着将有更多赛车游戏玩家可以享受到这部作品所带给我们的乐趣。现在先为大家介绍一下现阶段所公开的资料吧。

作品内容

在新作游戏《R: Racing Evolution》里，玩家们除了可以欣赏到现实生活中众多新型号的赛车外，还可以亲自驾驶着这些车辆在11条现实世界中最著名的跑道上奔驰，这对于部分汽车迷而言，绝对是一大享受。另外，作品里还设有8种不同形式的竞赛项目，可供玩家自行选择，其中包括“巡回赛”、“越野赛”、“拉力赛”等等。至于游戏模式方面，本作也有4种可自选进行，分别是“The Racing Life Mode（故事模式）”、“Time Attack Mode（时间挑战模式）”、“Arcade Mode(街机模式）”、“VS Mobe（对战模式）”等四种。

人物介绍

两位女主角介绍：游戏中会有两位重要的女性角色登场，在故事模式中玩者可以随意选择其中一人来操纵，随着各项赛事的进行，发展出精彩的故事剧情。

珍娜·卡柏尼

莉娜最主要的对手，二人之间似乎存在着特别的关系。



速水莉娜

想通过各项比赛来学习驾驶各种车辆的优秀女车手。

游戏模式介绍



本作里的“The Racing Life Mode”可以算是游戏的（故事模式），玩家们在此模式中可以任意操纵两位女赛车手进行作战，她们分别是“速水莉娜”和“卡柏尼”。除此以外，本作游戏中还加入了称为“New In–teractive Driver AI System”的全新系统，这是一种表现游戏中参赛选手心理的系统，借此反映出她们参战时期的所承受的压力大小。决定一场比赛的胜负，除了车手的技术和赛车的性能等要素外，赛手的心理状态也有重大的联系，因此，玩家们可以借助不断参加各类型的赛事，来提高车手的状态数值，这样才能有效的提高整体水平。



新作直击

THE REAL DRIVING SIMULATOR

GRAN TURISMO 4

PS2

厂商：SCEI	发售日：2003年冬季	售价：未定
类型：AVG	游戏人数：未定	记忆容量：未定
媒体：DVD-ROM	对应周边：未定	

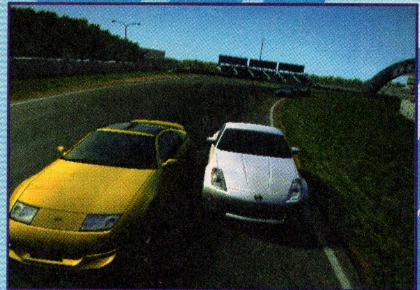


驾驶爱车，引擎发动，全速前进！！

在今年的游戏E3展上，与"山脊赛车"争抢赛车领域占有度的"GT4"也隆重登场，并且在展会上首次公开游戏详情。作品将在今年冬天向市场推出，游戏中的车辆、赛道以及画面都有大幅度的提高，喜欢此系列游戏的玩家，你将要扣好自己的安全带，与我们一同投入急速的世界。



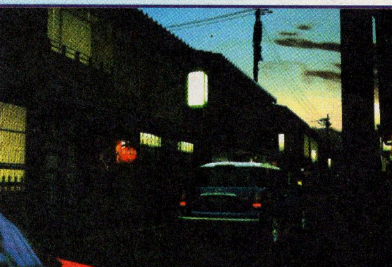
CHECK 世界名车蓄势待发！



除了以往曾经登场的名车之外，《GT4》中将会追加大量2003年度推出的街头赛车，当中包括两款WRC战车"SUBARU IMPREZA WRC 2003"与"三菱 LANCER EVOLUTION WRC"，还有Nissan、Fair Lady Z35等等。与此同时也会照顾一些专业玩家，将最新版本的"MINI COOPER"及"LUPO GTI"加入游戏当中，以迎合不同口味的驾驶人士。至于这次收集的名车，总数高达500台以上，当中还会包括令人非常怀念的老爷车，绝对叫人期待。

CHECK 难分真假的游戏画面！

本次的GT4使用新的游戏开发工具，可以将PS2的机能100%发挥出来，因此游戏的画面将会是前所未有的精美，可以说是给人一种如同真实赛车的感觉。为了达到更加完美的赛道画面，也令赛事进行时更为逼真，整个制作小组专程到世界多个地点进行实地取景，当中包括日本筑波赛车场、美国大峡谷、纽约街道等多个极付挑战性的地点，使得游戏赛道真实感大大加强。而且车身倒影效果，光源的折射皆会超过前作，令玩家仿佛置身于真实环境中。



RAC之霸者！

CHECK 日本筑波、大峡谷及纽约赛道登场！

继《GT3》及《GTC》收录了真实的东京・R246市街道赛场之后，这次更是远征美国东西岸，实地取得大峡谷及纽约两大赛道资料，而日本方面则有著名的筑波赛车场。除此之外，这次游戏中出现的赛道总数多达100条以上，当中自然包括正规赛车场、RALLY(集合)赛道及城市街道等。另外游戏中还会为玩家准备大量赛车零件，可以让玩家自由对爱车进行修改，从而装配出属于自己的一辆超级跑车。



CHECK 实现网络对战的可能性？

在这次E3展上《GT4》爆发出了更惊人的消息，根据情报显示，这次的《GT4》可以实现网上对战，游戏中的选项中有个"ONLINE ARENA"的模式，玩家可以在这个模式中通过网络，进行最多6人的对战。现在暂时未能知道是否可以下载更多资料如改车零件或考牌模式等等，以后相信会有进一步消息。

美丽的魔性已经苏醒，而绝代的剑豪向着妖魔的迷宫前进，最终他们会将这个世界从魔性中解救出来吗！？答案等待你去创造，这就是第四次魔界转生。

曾经在日本非常畅销并被广大读者评为经典小说的《魔界转生》已经在今年被改编成电影并在4月26日与大家见面，这又使它的知名度向上攀登了一个阶梯，而且更令所有人惊讶的是，还将推出游戏版本，这使所有喜爱这部著作的游戏玩家界也掀起了一阵狂潮。游戏与电影在整体世界观上没有任何改变，但在内容上已经是突破电影中的局限，游戏者可以扮演主人公身临其境的感受一场人与魔界的大决战。7月在PS2主机上大家继续欣赏这个精彩的经典故事吧。



PS2		
厂商：D3 PUBLISHER	发售日：2003年7月	售价：6800日元
类型：RPG	游戏人数：1人	记忆容量：未定
媒体：DVD-ROM	对应周边：无	

▼在游戏中，单是主角十兵卫可以装备的武器和防具就超过100种。

1638年岛原之乱的十年后……
魔界転生

天草四郎时贞

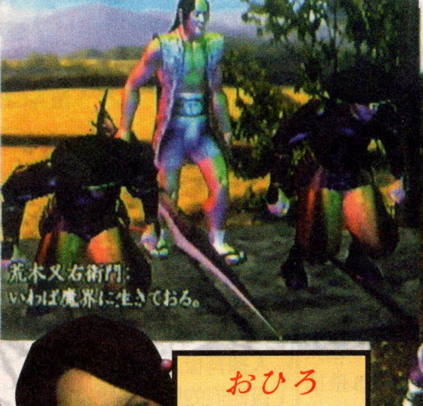
舍弃了神的保佑而悲惨死去的男人，当他再次苏醒时已经成为拥有妖媚俊美外表和充满极大魔性之人。他就是岛原之战的主谋，而且对于消灭他的德川幕府非常痛恨，为了报仇而接近德川赖宣。使用"魔界转生"召唤出过去的剑豪们，组成了魔界众这个团体。

故事的舞台设定在1638年的日本。岛原之战已经过去了十年，现在正处于德川第三代将军德川家光的时代。在岛原之战中已经死亡的天草四郎经过了十年的时间又再次成功的复活过来，并出现在被人称为"南海之龙"的德川赖宣的面前，随后唤醒了魔界众与荒木又右卫门。德川赖宣是一个拥有极度野心的人，天草为了获得秘术的材料而在全日本开始捕捉具有"忍体"的女性，他所捕捉的女性中就包括了一位"柳生一门"的少女"おひろ"。为了营救这位少女"おひろ"和彻底消灭天草四郎，柳生十兵卫向着赖宣的场所进发，而路途上你将会遇到无数被天草唤醒的剑豪与妖魔，本次旅行真可说是充满惊险战斗，各位游戏者会感受到故事带给我们的刺激与乐趣。



宫本武藏

经天草四郎之手从魔界转生的无双剑豪，现在已经加入了魔界众，正式成为了天草四郎的手下。为了继续生前的决斗而再次去找十兵卫进行挑战。





クララお品

对天草四郎非常痴心的一名妖艳少女，并且决意跟随着天草。为了帮助天草施行秘术而掠走了おひろ作为祭品，但是她并不了解天草的真正目的。

おひろ

仰慕十兵卫的柳生一门中的少女。这次因为她是忍体的缘故所以被魔界众所捕捉。

虽然官方把游戏类型定为RPG，但是实际上战斗时是充满着动作元素。而十兵卫所使用的武器主要有刀、枪及二刀流三大类，另一方面防具皆有阵羽织、盔甲和装束三种。在使用不同类型武器的时候，十兵卫的攻击动作也会不同

柳生十兵卫三严

拥有过人天赋才能的一个天才剑士，本次与魔界众人展开激烈战斗的游戏主人公。原本他已经亲手将自己的杀人剑封印，并希望过着自由奔放的生活，但是因为天草又再度复活，并且将他"柳生一门"的少女"おひろ"被掠走，所以这位昔日剑豪又将拿起自己的爱刀投身于激烈的战斗中，为了消灭魔界天草和救出所有少女而战。

新作直击 PS2

厂商：SQUARE ENIX	发售日：2003年6月26日	售价：6800日元
类型：S・RPG	游戏人数：1人	记忆容量：未定
媒体：DVD-ROM	对应周边：无	

沉睡的半熟英雄醒来吧！捣毁恶势力，不让3D军团的计划得逞！

由于前次已经将这款游戏的大致情节作了一个简单介绍，相信大家对于这款游戏都有了初步的了解，本次我们还将对于游戏的新添要素进行报道，希望可以让广大玩家更深层次了解整个游戏。出自SQUARE ENIX公司的这部作品，将采取令人爆笑的主角和各种怪物进行整个游戏故事，这也成为了作品的最大特色，这次半熟王国的年轻国王将挑战强大的邪恶轴心3D军团，为了使故事世界恢复昔日的和平，而奋斗到底。



登场角色

大臣赛巴司洽

从上一代国王就开始为国家效力的一个老臣，从外表就可以看出他最擅长领兵打仗，属于一员武将，但是他在内政方面也非常在行，还担任主人公的教育工作。

半熟王子小津库

游戏的主人公，半熟王国的国王，本人喜欢和平的生活，但是当王国遭遇到危机时就挺身而出，带领部队向着3D军团前进，成为我们的"半熟英雄"。

阿塔茜



故事中她将同主人公一起与3D军团进行战斗，半熟英雄军团中一个最有特色的成员。本作中因为她受了3D军的诅咒，性格和容貌都发生了改变，结果……

阿塔茜（可爱型）

从迷之装置中登场的可爱少女，身着迷你裙出现在大家面前。但是，由于受到了3D军团的诅咒，所有记忆丧失，并且性格和容貌完全改变成为了现在的"阿塔茜"。

南瓜王

召唤出蛋蛋怪兽之时，同时会出现为怪兽进行回复的谜之祈祷师。本次它将在故事中非常活跃，而且，会以3个人的家族形式出现。

健先生

贩卖重要道具和秘密武器的一个角色，每次登场都会用长笛演奏着主题歌涣出来。在3D世界中的战场里，这个推着拉面车的快乐小贩，为战争增添许多乐趣。

染兄弟



由染之介与染太郎组成的二人组合，通常会在正月举行的活动中出现，每次他们都会以极其快乐的方式登场，带给所有人轻松的感觉。

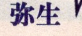




坠天使卢克木依鲁



由于本人心中生出了极大的欲望，所以落入了地狱成为了一个坠落天使。但是他的力量和妖艳却未有丝毫损失。



召唤怪物

地球先生

不知道在哪个宇宙中漂流的苍穹星球，是大地的母亲。但是他现在非常愤怒，而愤怒的理由就是我们人类的战争。

MACHINE NIGHT

这是一位绝对喜爱战争的疯狂科学家研制出来的机器人。现在正在参加这次战斗，但其中的操作者没人知晓。

弥生

从表面看她绝对给人一种柔弱女孩的印象，但是她的实力可不能用外表来衡量。在她那笑脸里面隐藏着其真正黑暗本性。



绿菜花



在野菜的世界中拥有最强称号的一个植物怪兽，从他外表就可以看出他这个怪兽绝对可以为你奋勇杀敌，最拿手的就是从眼睛里射出菜汁进行攻击。



神奇蛋勇士

它是一个充满正义的使者，最大的敌人就是3D军团，这次它将使用自己强力的必杀技"两段手刀击"和"飞身踢"将敌人全部扫清。

CANON姐妹



她们可称的上是美貌与实力并存的人物了，两人拥有极大的破坏力，而且他们的胸部便是发射威力强大的两门炮。

柏诺拇

是一个非常弱的男人，会发出在这个世界非常惊奇的叫声。并且，当受到攻击和创击时也会发出奇怪并且有趣的叫声。



ARC

厂商：PLYMORE	发售日：2003年7月下旬	售价：无
类型：FTG	游戏人数：1-2人	记忆容量：无
媒体：DVD-ROM	使用基板：MVS	



上一次我们已经将这款游戏的前8位登场人物进行了一个介绍，本次我们还将对于另外8名优秀选手进行详细介绍。相信在这其中一定会有你最喜爱的角色，现在就让我们开始人物介绍的行程吧。



格斗门派：瑜珈
出生日：11月22日
出生地：印度
身高：176cm
体重：48kg
血型：O型
嗜好：冥想
喜欢的食物：咖喱
擅长的运动：瑜珈
重要的东西：家人
讨厌的东西：甜的东西、肉类

简介：瑜珈佛学的战士，为了让奥义维持在完美境界，在饮食的营养方面非常讲究。为解救身边遭受到各种苦难的人们，而借助火神的力量战斗着。为了守护他所爱的人，于战斗中不断伤害对手的同时，他也一直在受到自身宗教良心的谴责。



格斗门派：不明
出生日：不明
出生地：不明
身高：178cm
体重：80kg
血型：不明
嗜好：不明
喜欢的食物：不明
擅长的运动：不明
重要的东西：不明
讨厌的东西：不明

简介：驱使杀意之波动，为战斗而生的阿修罗。与隆和肯属于同门，身为两者的师叔，杀害他们的师傅后一直下落不明。生存目的在某种程度上与隆相同，都是无时无刻都在追求"最强"境界。神出鬼没，实力如同鬼神。

格斗门派：不明
出生日：12月23日
出生地：美国
身高：182cm
体重：86kg
血型：O型
嗜好：不明
喜欢的食物：不明
擅长的运动：不明
重要的东西：美国咖啡
讨厌的东西：身处日本时，被隆强迫吃的纳豆

简介：美国空军出身，居于少佐之位。为了报朋友NASH之仇，抛下妻子女儿展开复仇之旅。成功制服原凶VEGA之后，本以为完成任务，但是VEGA在法庭上却成功脱罪，深感到法庭上无法完成所谓的正义，只能靠自己的力量制裁VEGA。



格斗门派：不明
出生日：不明
出生地：ICELAM（冰岛）
身高：不明
体重：不明
三围：不明
血型：AB型
嗜好：研究
喜欢的食物：不明
擅长的运动：不明
重要的东西：不明
讨厌的东西：不明

简介：天才少女，被誉为不世的魔导学者。相信万物之理都可以依从科学解释，每天专心研究，确立融合了古代魔法学和古代假学说的超近代魔学论。认为世界上所有异常现象行为都由人的邪恶而产生，并开始了验证旅程。



格斗门派：跆拳道＋速度型攻击
出生日：10月25日
出生地：韩国
身高：153cm
体重：44kg
血型：B型
嗜好：什么东西都喜欢斩开
喜欢的食物：蟹
擅长的运动：新体操
重要的东西：自制的爪
讨厌的东西：方块茶

简介：本应是肉店的老板，而且是出没在夜晚的夜魔，但是一次倒霉的袭击了金家藩，他就开始了非人的生活。与恶党兼知已的陈国汉一起在金家藩的道场中被迫接受改邪归正的修行，无时无刻不在想逃离金家藩的"魔掌"。



格斗门派：极限流空手道
出生日：8月2日
出生地：日本
身高：179cm
体重：68kg
血型：A型
嗜好：在星期日做木工
喜欢的食物：饼干、纳豆
擅长的运动：相扑
重要的东西：美式哈雷摩托（据说是拣的），马（名叫"陀螺）
讨厌的东西：多足的虫

简介：极限流空手道的传人，自小接受父亲坂崎琢磨的严格训练。在良10岁的时候，琢磨为寻找妻子死亡的原因抛下道场，于是良就肩负起打理道场和照顾妹妹的重任，在被称为黑暗之都的"南镇"靠街头战成长起来，后来与亲友罗伯特一起打败了Mr·BIG救回了被绑架的妹妹由莉，人称无敌之龙。喜欢一个人在深山中与自己养的马在一起，所以导致"极限流道场"连年亏损。



格斗门派：二刀流（谜武术）
出生日：6月6日
出生地：日本
身高：5尺6寸
体重：12贯目
血型：不明
嗜好：不明
喜欢的食物：不明
擅长的运动：不明
重要的东西：幽加的命令、阿修罗
讨厌的东西：不明

简介：没有灵魂的人偶，使用双刀"阴魔轮、阳魔轮"丧失了过去的一切记忆，听从于"幽加"的命令，寻找半阳之男子，与其交合。



格斗门派：武术＋捷夫流喧哗杀法
出生日：3月15日
出生地：美国
身高：182cm
体重：82kg
血型：O型
嗜好：电视游戏
喜欢的食物：快餐
擅长的运动：篮球、垂钓
重要的东西：义父捷夫遗留下来的手套
讨厌的东西：软体无壳动物

简介：在世界流浪的格斗家。带着红帽子的青年，虽然称为格斗家，但是给人的感觉更像是一个运动家。义父被吉斯杀死后，与安迪各自展开修炼旅程。成功复仇（是否真的复了仇还有待研究，这里大家就当它成功了吧……）后收养了吉斯的儿子ROCK，并将自己毕生的本领传授给他。

合金弹头5 METAL SLUG 5

厂商：PLAYMORE	发售日：未定	售价：无
类型：ACT	游戏人数：1-2人	记忆容量：无
媒体：MVS基板	对应周边：无	

随着《SNK VS CAPCOM》游戏的公布，PLAYMORE公司又再次公开了另一款令人注目的新游戏，那就是近年来人气动作游戏系列最新作品《METAL SLUG 5》。有关于这个游戏的消息，现在这个时候以确定的消息和资料分别是四位登场人物的介绍与资料极其插图，还有就是最新登场兵器的介绍极其插图。除了介绍以上消息之外还有就是对于这个《MS》系列游戏的一个推测故事与系统。

《METAL SLUG》最新作公布！登场人物和兵器确定！

根据现在公布的资料所显示，这次《MS 5》中参战的角色同样是四个人。在上集中出场的旧角色MARCO与FIO在这次也会继续参战，而上次参战的新角色TREVOR与NDIA则被另外两名新角色所取代，她们就是在前作中负责后方支援的TARMA和ERI（英理）。现在就开始正式介绍吧。



MARCO ROSSI

性别：男
国籍：美利坚合众国
职业：正规军PF队少佐・第一中队队长
诞生日：2005年4月13日
年龄：26岁
身高：180cm
体重：75kg
血液型：A型

个人介绍 以成为四人中唯一参加过所有《MS》系列作品的一位主角。本人是PF（PELLEGR IN FALCONS）队队长。为了追杀宿敌"摩顿"而战，虽然有严肃的一面同时也有幽默的一面。



FIO GERMI

性别：女
国籍：意大利
职业：正规军情报部特殊部队斯布鲁司上级曹长
诞生日：2008年10月2日
年龄：23岁
身高：158cm
体重：43kg
血液型：O型

个人介绍：《MF 2》才开始出场的眼睛美少女，性格是"天然呆滞类"，因为大受欢迎的原因所以登上这个游戏舞台，《MS》故事中她是阻止第二次政变的功臣，拥有强大的潜在能力。



TARMA ROVING三世

性别：男
国籍：日本（北海道）
职业：正规军PF队大尉・第一中队副长
诞生日：2005年5月1日
年龄：26岁
身高：174cm
体重：68kg
血液型：AB型

个人介绍：和MARCO一起于初代《MS》出场，是PF队中一直和MARCO在战场上出生入死的好拍挡。性格方面和认真的MARCO完全相反，TARMA的个性属于乐天及轻松的一类。在《4》中暂时退下战线，这次将再次上战场。



ERI KASAMOTO（笠本英理）

性别：女
国籍：日本（广岛）
职业：正规军情报部特殊部队斯布鲁司二等军曹
诞生日：2010年6月6日
年龄：21岁
身高：168cm
体重：50kg
血液型：B型

个人介绍：系列中另一位女性角色，和FIO一起在《MS 2》中登场。设定上曾是街童首领及间谍女士兵，皆是情报战和爆炸品的专家。和TARMA从《4》暂时退下战线的英理，这次将如何参战呢？



《MS 5》中的新兵器？

以往在游戏中玩家所乘坐的战斗战车，相信大家已经非常熟悉了吧，现在有一张属于这类兵器的插图，从侧面可以看出这个新兵器是一部利用两足步行的机械人，左肩有PF队的纹章。主要武器应该是手上的格灵式机关炮，但从背后的喷射器的设定，难道是可以飞行？

洛克人X7

ROCKMAN X7

CAPCOM公司制作的“洛克人”系列游戏已经推出无数作品，并且推出游戏的版本也非常之多，可以说差不多所有游戏主机上都会留下它的身影，完全可以用全主机制霸游戏来形容它，并且游戏已经得到了众多玩家的支持和欢迎，但是这个游戏一直沿用旧的操作系统和画面格式，自然有些玩家会感觉到乏味。所以这次CAPCOM也决定将旧的游戏方式舍去，不断为游戏改变玩法，但是新玩法始终未能成为主流，但继续保持旧画面也令游戏流失支持者，最简单直接的方法当然就是采取旧的游戏玩法加上全新的制作画面，因此这款全新的《洛克人X7》就诞生于大家面前。

PS2		
厂商：CAPCOM	发售日：预定 2003 年 7 月发售	售价：5800 日元
类型：ACT	游戏人数：1–2 人	记忆容量：未定
媒体：DVD—ROM	对应周边：无	



游戏变成全3D

新生力量加入洛克人的战团!

首次在PS2主机上现身的《洛克人》系列，在新的开发环境下，当然要来个大幅强化了，首先由完全的2D转变成2D+3D显示，这个技术已经在多个游戏上被采用，那就是3D建模2D贴图，在这个作品中也得到了很好的运用。例如在游戏中你进行BOOS战时，从以前作品的移动到躲避子弹等动作，只会作左右上下移动，而身处在完全的3D空间中后，便可以作出全方位的移动，相信这个转变在这一系列游戏中都可说是创新了。

解决数次事件的正义英雄。他就是援救了世界很多次的英雄，本游戏系列的主角“X”。在这个游戏系列初期他只是一名新人，而到了后期已经是HUNTER总部有名的战士之一，性格温和，并且不喜欢和别人争斗，然而对于破坏和平的人，他是绝对要和他战斗到底。

由组织挑选出来的谜之机械人。过去的战斗记录和经历等资料都没有的谜之机械人REPLI LIOYD。原本是属于BOUNTY HUNTER组织的“RED ALERT”小队，但是不知什么理由逃出组织。变成逃亡者的身份。他使用的武器是拥有高连射能力的小型手枪，而且更有把对手的思考及运动能力完全复制的特殊能力，是一名掌握故事关键的重要角色。

与X并肩作战的排挡。使用其爱剑“Z SABER”为主要武器的角色，在经过多次事件的磨练后，已经成为了一名厉害的HUNTER，在发生不同的事件之时也不会失去其冷静的性格，把任务忠实的完成。在《X》与《X2》中只是与EVENT以辅助角色出现，到了《X3》时更被众多游戏爱好者所喜爱，而《X4》以后就是以第二主角继续现身。

新作直击

Monster Rancher 4
怪兽农场4

PS2	厂商：TECMO	发售日：预定2003年7月发售	售价：未定
	类型：SLG	游戏人数：1人	记忆容量：未定
	媒体：DVD—ROM	对应周边：无	



在日本大受好评的一个以培养自己的怪兽去进行冒险与战斗的模拟类游戏《Monster Farm》系列，继前作的PS版与GBA版推出后，本次终于决定推出系列的最新第4代，并初登PS2的舞台。在游戏中将加入更多前作中没有出现的新要素，并且在怪兽的设计上与训练时特有的机械也下了不少苦功，现在将其称之为一款新游戏也不为过。作为饲养宠物的玩家分身角色，这作终于会被实体化在游戏中行动了。相信喜爱这款游戏的玩家一定十分期待吧。

踏上MF系列之新冒险世界，怪物农场强化大跃进！！

角色介绍



迪迪（ティーティー）
隶属于FIMBA组织的知名饲养师，是一位实力非常强的伙伴。在一次旅行中与主人公在船上相遇。

本（ファン）
本游戏中的主角，拥有成为培养怪兽饲养员的潜质。他将在北之街一多古鲁上的怪兽农场大现身手，并且会与自己饲养的怪兽一同到迷宫里冒险。



尤丽（ユリ）
在多古鲁的道具店中打工的少女，在任何时候都在为成为一个成功的怪兽饲养员而努力。

莉欧（リオ）
基萨雷的女儿，除了父亲外很少与外人接触，但是发现只有她与怪兽在一起时才能看到她的笑容。

基萨雷（チェザーレ）
多古鲁的名人，任职神官的事务，为人温和善良，人望极高。对怪物神殿的遗迹与壁画有浓厚的兴趣。

游戏新要素

能够称得上最新最丰富的有这款游戏，当然会比前作有着更大的改变了。首先是作为游戏者分身的饲养员，能够亲身进行活动，直接与MONSTER们进行接触。其次就是玩者可同时育成多个MONSTER，这对大家一定是个不小的挑战吧。另外在FARM方面可由玩家依照自己的意愿进行自由设定，让大家有一个更自由的发挥空间。最后就是你可以带着正在育成中的怪兽们一起冒险，吸收战斗经验。



育成多个怪兽

相信作为本游戏的拥护者，你一定希望能够同时育成多个怪兽吧？这次你的愿望终于可以实现了，游戏中你所饲养的怪兽最多可以同时饲养5只，由于同在一个地方生活，所以众多怪兽之间还会培养出感情来呢。另外，由于这次游戏中的主人公可亲身与怪兽进行接触，所以游戏者进行喂饲或者一起玩乐，会让玩者体验到前所未有的育成乐趣。

冒险、战斗、探索新境界



你所培育的怪兽们，除了能参加一些定期举行的大赛外，玩家也可带这些怪兽们到森林、遗迹、迷宫等地方进行冒险活动。由于在冒险旅途中时常会遇到陷阱或者其他野生怪兽的袭击，所以现在玩家所育成的怪兽们又要担负起保护主人的职责。而且在冒险中你还会遇到无法通过的地方，这时也需要你发动怪兽的力量把谜题揭开。

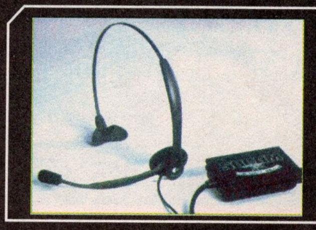


超人气电脑游戏移植作品登陆PS2！

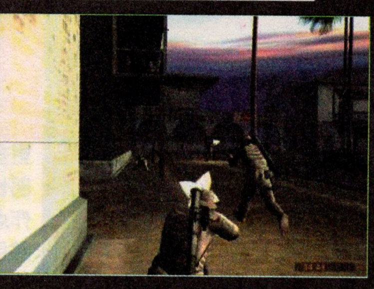
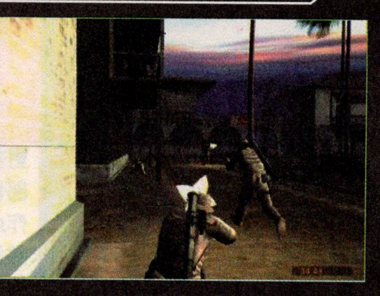
PS2	厂商：SCE	发售日：预定2003年夏发售	售价：6800日元
	类型：STG	游戏人数：连网多人	记忆容量：未定
	媒体：DVD—ROM	对应周边：专用对讲机	

海豹突击队

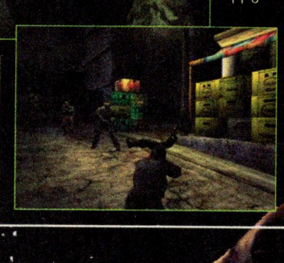




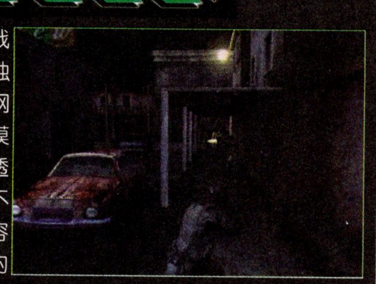
在电脑上大受欢迎的网络对战射击游戏“SOCNM：U.S.NAVY SEALS”终于宣布移植到PS2主机之上。而且这次更是首个附有对讲机功能的PS2作品，游戏预定会在北美、日本、欧洲和南韩4个地区发售，以互联网连接全世界地区的玩者。

这个游戏以号称世界上最强的美军特种部队“SEAL”为主角，为求令游戏更逼真，开发人员特地邀请美国海军特种部队司令部协助，把部队与恐怖分子的激战逼真的重现于玩家的眼前，游戏中最特别之处除了可以作联网对战游戏之外，玩家还可以利用与游戏同时捆绑销售的专用耳机，在进行游戏对战时与其他玩家直接对话，仿佛正在参加一场真正的军事行动一样。




主要模式介绍



游戏中一共收录了两个主要战斗模式，包括一名玩家专用的单独故事模式和供多名玩家同时进行网络对战的在线游戏模式。在故事模式中玩家将会扮演SEAL的队长，透过给予3名部下各项命令来执行不同的任务，玩家要根据命令的内容选择合适的武器，还有采取不同的行动方案。玩家可以利用耳机听取总部给你下达的命令和与同伴进行通讯，由于游戏中搭载了声音识别系统，所以玩者也可以直接通过耳机下达命令，这使游戏充满真实感觉。

另一个模式则是可以供多名游戏玩家同时参与的在线对战模式，当连接上互联网之后，玩家们就可以选择自己所扮演的SEAL队员或者是恐怖分子，游戏将分为两个队进行对战，当然队员间可以使用耳机互相进行通讯，作出掩护、侦察、引诱敌人等作战计划，体验真正的战术战争的协作分配。

这款游戏初步预定在北美、日本、欧洲和南韩4个地区设立服务器，让世界各地的玩家进行对战，互相交流作战经验，大大拉近彼此之间的距离。



新作直击





PS2

厂商：KONAMI	发售日：预定2003年11月发售 售价：6800日元	
类型：ACT	游戏人数：1人	记忆容量：未定
媒体：DVD—ROM	对应周边：无	

经久不衰的ACTION名作《恶魔城》在KONAMI手上分别在各机种推出多个作品，现在已经受到了众多游戏玩家的喜爱。现在向大家最新公布的是PS2版本的《恶魔城》，并且决定在今年的11月推出。下面就游戏的故事背景、战斗系统以及画面的转变进行一次介绍，这将给玩者带来一种焕然一新的感觉。

多姿多彩的辅助武器！

游戏系列中小刀、圣水、十字架、飞标等为人所熟知的辅助武器，在新作中当然也不能缺少，游戏画面上“心”的数量表示着这些辅助武器的使用方法与以前系列中的效果相同。





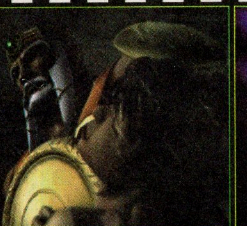
故事的年代与背景！

这次的游戏故事将会以十字军最活跃的11世纪为背景舞台，而主角是吸血鬼猎人“贝尔蒙家族”的始祖“里奥·贝尔蒙”。原本与恋人一直过着平静安逸的日子。但是在某天晚上，里奥的恋人突然被恶魔抓走，为了援救恋人，里奥向着布满妖魔的“恶魔城”进发……



游戏画面改革！

以往的《恶魔城》游戏系列，不论是在哪个主机上都会以固有的平面效果展现给大家，但是这种只限于2D的画面在如今的立体世界，已经不能很好的吸引更多游戏玩家的注意，所以公司也将这部长久以来未有创新的游戏重新寻找制作点，最终决定将作品改成全3D游戏，并且在以往的作品系列中对于战斗系统的更改真是非常的少，相信在这次将要推出的新游戏中会有真正的大革新。

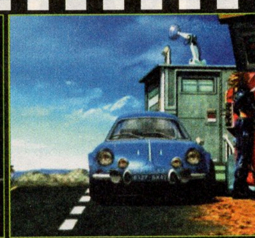












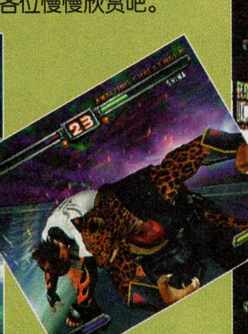
XBOX

厂商：HUDSON	发售日：2003年7月17日发售 售价：未定	
类型：FTG	游戏人数：1人	记忆容量：未定
媒体：DVD—ROM	对应周边：无	

血腥咆哮极限

以人类和野兽为角色题材的游戏“血腥咆哮”以其另类的格斗方式，吸引了众多游戏玩家的目光，现在它将正式登上XBOX的战斗舞台，继续展开极之爽快并且精彩绝伦的兽人之战。相信凭借XBOX主机的游戏机能，必定会令游戏的素质大幅度提高，下面就请各位慢慢欣赏吧。









使出强横的兽人能力扫清对手！！

私人护士—玛利亚

PS2

厂商：DATAM POLYSTAR	发售日：预定 2003 年夏季发售	售价：6800 日元
类型：ACT	游戏人数：1 人	记忆容量：未定
媒体：DVD—ROM	对应周边：无	



《Private nurse》中的女主角是一名“国家级”的护士，她接受了主人公广树母亲的聘请到广树的家中为他治疗，因而引起了各种各样的麻烦事。这个游戏不单只是故事有趣，而且还会加入很多卡通的表现方式，这令游戏倍添乐趣，下面我们就将这个有趣的恋爱故事向大家作一个简单介绍，相信会令广大恋爱游戏的玩家动心的。

故事简介

主人公“力道广树”自幼便被一种神秘的怪病所困扰，但是由于父母都出外要忙于自己的工作，所以平时广树只有一个人在家独自生活。突然有一日，他的母亲竟然请来了一个私人女护士，虽然这位年轻的小护士只搬进广树家一个月，来负责治疗广树最为烦恼的疾病，但是却为这个家招来了不少风波。不知道最后，广树的病能否被医治好呢？



玛利亚

为了治疗广树的病，特别请来的“究级个人护士”，她的性格温和、开朗、而且笑容满面，只要是看见他的男孩都会被她深深吸引。



沙生美绪

广树就读高中的保健医生，是传说中的“保健天使”，为人喜欢胡思乱想，而且经常在工作时睡午觉。在平时的言行中，绝对想象不到。



宫森彩乃

与广树是自幼便相识的少女，一直为广树的病而担心。学习成绩极为优秀，而且擅长各种体育项目，由于样貌可爱，所以在校内相当有名气。



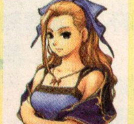




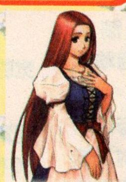

炼金术士5

PS2

厂商：GUST	发售日：预定 2003 年 6 月发售	售价：9800 日元
类型：RPG	游戏人数：1 人	记忆容量：未定
媒体：DVD—ROM	对应周边：无	










这个游戏系列已经推出了很多故事，继炼金术士、学生、院长和冒险家后，这次登场的将是极富趣味的商人。游戏的主人公将扮演一名商人，令自己所经营的店铺出名，因此会付出非常大的努力。为了能令广大的游戏爱好者更具体的了解故事，我们将对于游戏的基本操作和新登场人物进行一个介绍。

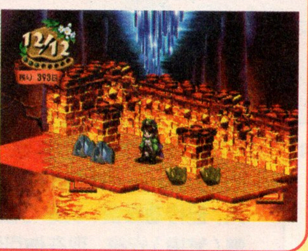


营造小村特色

要想令小村庄更加繁荣，你所要做的就是给所有客人留下一个深刻的印象。所谓印象就是小村庄的特色，由于希望村庄变的世界有名，就要靠你的调和制作了。例如制作优良的武器，吸引众多冒险家到访，又或者调和很多食物，成为美食之村。

亲身打理店铺

和以前的作品一样，游戏初期的主角都会拥有一个属于自己的工作室，而你将在这里摆放商品来吸引顾客，这样才能提升你的知名度。通常放置于门口的是热卖商品，而柜台里是消耗品和珍品。你也可以随自己的喜爱转变货物摆放的位置。





见证店铺的改变

除了主角有LV外，你的店铺也会用LV计算。升级是通过客人对你这里的评价、销售情况等项综合数值来达成，当你的店铺成功升级后，就连内部的装饰也会有改变。

炼金术士的新方向，成为世界上最有名的村庄！

文：真－ZAKU　协力、编：小苗

厂商：KONAMI　发售日：欧版2003年5月23日(欧洲5国语言选择)		
类型：AVG	游戏人数：1人	记忆容量：363K
媒体：DVD—ROM	对应周边：无	售价：6800日元

PS2

超攻略道场

寂静岭3 欧版究极爆机攻略

SILENT HILL 3

游戏系统篇

游戏初始，会出现让玩家自行选择PAL制50或NTSC制60以得到最佳画质，10秒后会自动默认欧版PAL制。

进入OPTION菜单，先将按键方式换成与前作相同的TYPE A.OPTION画面按R1是可以进入附加选择画面的，这里可以调节血腥度和画面有无干扰粒子的，当然游戏中也是可以调节的。

游戏难度设定篇

Action Level:偏重动作难度，欧版没有前作日版中的BEGINNER难度。

Riddle Level:偏重迷题难度，根据难度设定游戏中迷题答案都是随机的。

EASY难度下，按○键就可以直接攻击，附带自动RELOAD机能。

NORMAL难度下，攻击怪物时会有反动效果。

HARD难度下，攻击怪物后会有硬直时间。

附：难度不同，游戏中怪物的复活机率也不同。

操作说明篇（以TYPE A为例）

方向：控制移动	L2键：视角切换（配合方向）
□键：开关照明器	R1键：平行右移
△键：地图预览	R2键：攻击（配合○键）
○键：调查、决定、攻击	R3键：自动回复
×键：移动加速、取消	SELECT：游戏暂停
L1键：平行左移	START：道具菜单

梦境：河滨游乐园

去商店购物的主角艾兹在一家汉堡店中不知不觉的睡着了……噩梦开始……

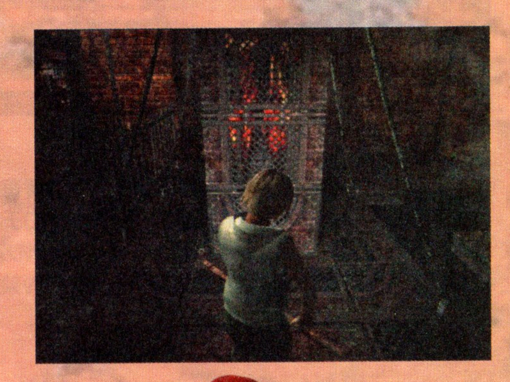
这时你会发现无法调查地图，主角艾兹目前持有道具：收音机、照明器、匕首、工业钢管、子弹30枚、HP回复剂1个、HP回复包1枚，当然你也可以在WEAPON中选择超级乌兹冲锋枪（产地：以色列，子弹32枚）或者普通手枪（子弹10枚）。不过现在是在梦中，主要目的是逃亡，所以尽量回避敌人。首先进入正对面前的大门，进入环状道路后，可以进入一家杂货店，目标是一处需要踏上台阶的门，进入后小心怪物，打开铁栏杆的门，路上一个楼梯，目的地只有一条路（应该不会迷路），发现过山车的轨道就走对了，顺着轨道一直走，出现剧情被过山车撞下……

附：梦境支线

河滨游乐园里满地躺着一些"血兔子"，距离长椅不远处，发现一个长方形的铁笼里似乎关着一个浑身血迹的人形怪物（旁边是一个河滨娱乐园的导游图？），人形怪物的旁边尽是一些陷阱。在距离游戏初始点不远处有一个黄色大门，进入后会遇见区别于新作的新型怪物，一个怪物有些像BIO里的丧尸犬，一个怪物的体型巨大，其攻击伤害值大，但行动缓慢，玩家可以轻松回避。不过鉴于剧情（梦境）安排，现在你可以肆无忌惮的使用道具菜单里的武器装备（超级乌兹冲锋枪、普通手枪、工业钢管、匕首、HP回复剂、HP回复包），因为机不可失，正式进入游戏后可就没有这些道具喽。不过显然，按梦境剧情主角艾兹是要遭到怪物攻击的，放肆完了之后，接受游戏的"审判"吧。

购物广场篇

原来刚才完全是场噩梦，醒来后的艾兹打电话给父亲，告诉父亲自己很快就会回家。这时，一个身穿风衣的老年人出现在艾兹面前："艾兹，我想，我们很有必要谈谈。我叫道格拉斯卡塔兰（私家侦探，跟踪艾兹而一同掉入异世界之中），是一个侦探。"艾兹根本没兴趣和他多谈："侦探是吗？很高兴见到你。""等一下，有个人想见你，最多占用你30分钟的时间，这事非常重要，关于你的过去。""我没兴趣知道过去！"艾兹转身就走，可道格拉斯卡塔兰却依然死缠滥打，跟了过来，一直走到女





用洗手间还没有离开的意思。艾兹不满的回过头来:“你打算跟着我一起进去吗?”“噢,不,对不起,我在这儿等你好了。”艾兹进入灯光昏暗的洗手间,侦探在门外等,洗手间里涂有血迹咒符的镜子即是记录点。然后调查窗口,可以从房间逃出,经过一条狭窄的长巷,长巷的两端分别是一堆货箱和一辆货车(寂静岭系列里独有的“明星货车”,笑),笔直向前后可以看到一扇门,进入后就来到了购物广场大楼(共3层),进入1F环形通道,逛遍了整个长廊发现只有位于环形通道的最后一扇大门可以打开(旁边有一个小黑板),进入商店街,你会听到一阵很奇怪的哭声,你会发现所有的商店都已经关门(非典?),只有一家服饰店的卷帘门还未完全关闭(哭声源),进去后在地上发现了手枪,当捡起手枪的一瞬间,先前在梦境中的巨大怪物出现了,由于艾兹很惊慌,朝它拼命开了数枪,直至子弹用光,怪物终于倒下(总算松了一口气……)。随后对服饰店进行调查,在一个烫衣板上发现了一把匕首和子弹10枚。在试衣间附近发现了一名女性死者尸体(不知是店员还是顾客,命运悲惨……)。然后从服饰店的收银台处的后门来到1F另一端的环形通道……转了转,途中发现墙壁上贴有《寂静岭2》的官方攻略本封面,只有刚才从服饰店的收银台处的后门出口位置旁边的一扇大门可以打开,进入后会出现先前梦境中的犬科怪物(两只左右)向你袭来,将其虐待致死,将心中的不安和怨气一同发泄在它的身上,注意节约子弹。出门后,在前方不远处T型有电梯岔口处的墙上有“购物广场”的地图,把它取了下来,调查电梯,发现电力中断无法启动,从电梯旁的安全出口出去,来到1F人梯处,一堆杂货箱堵住了地下的楼道,只好向2F进发,来到2F入口处,打开地图发现这里已经是楼道的尽头,而去往3楼的路究竟在哪里呢?进入后会听到一阵隐隐约约恐怖的叫声,寻声看去原来是一个头顶一颗大眼球的怪物,将其干掉清除路障,在弯型通道的一道门可以进入,进入后发现一只犬型怪物正在“进餐”,巧妙躲避过它后,在书柜旁获得道具“发霉的香肠”4枚,用来遇到犬科怪物攻击时引诱其觅食以趁机逃跑,由于空间狭小,需要灵活控制手柄来躲避怪物的攻击。继续向前进发,在2F的储备室找到了记录点和HP回复剂2个、子弹10枚,在储备室的角落里却发现了一只无法拿出来的钥匙,看来得想办法了。接着进入一扇标有“禁止吸烟”的门,发现来到了位于购物广场的营业用2层,四处逛逛吧,途中会遇到巨型怪物的追击,不过幸好它们移动速度缓慢,你可以轻松绕开他们,找到并进入一家面包房,没找什么食物,却找到了一把面包夹子……回到2F储备室,使用面包夹子将角落里那把原本无法取得的钥匙,这时最好在记录点记录一下,因为出门后会涌现出一批怪物。然后迅速来到刚才去过的购物广场的营业用2层的一家书店,在书店的收银台处可以得到子弹10枚,收银台的后面有一扇门,进入需要密码,得到密码的方法就是在书架一旁的地上捡到5本书(Shakespeare Anthology:《罗密欧与朱丽叶》(暗示:假装死去,最后却真正的死亡。)、《李尔王》(暗示:充满爱的沉默比阿谀奉承更宝贵。)、《迈克白》(暗示:谎言包含真理,带着假面具的真理即是谎言。)、《哈姆雷特》(暗示:一个精神失常者,一个疯狂的舞者。)、《奥罗塞》暗示:真理和谎言、生命和死亡,只是一个黑白变换的游戏。)……),按照书上密码残像顺序排放在一起将会得到密码(从左到右放上Ⅴ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅲ、Ⅳ),不过密码是随机生成的,需要你自己去动动脑筋喽(我得到的3个随机密码分别是3847或0561或8352)。把密码输入到书店收银台的后门,进入后遇到了神秘中年女性克劳蒂亚(异世界中首个与艾兹见面的人物,似乎是这整个购物广场里除艾兹以外惟一的活人了。),艾兹立刻跑上前去:“等一等,到底发生

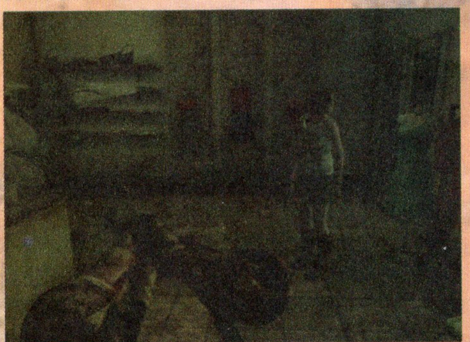


了什么事情?为什么人都不见了?还有那些可怕的怪物……”克劳蒂亚不慌不忙的说道:“它们会成为‘开始’的见证,见证那个曾被人类夺取的乐园的重生。”“你在说些什么?”“你可能还不知道,你的力量是不可缺少的。我是克劳蒂亚,记住我,还有那个你将要变成的人,那个用沾血的双手指引我们走向乐园的人……”艾兹慌张的说:“克劳蒂亚,难道这些都是你干的吗?”克劳蒂亚厉声答道:“那是神的力量!”突然艾兹感到一阵剧烈的头痛,之后发现自己已经置身于2F的环形通道了。之后来到电梯处,乘电梯来到地下。电梯到达楼层后,从门缝里突然挤出一个收音机不停发出吱吱的噪音,接着克劳蒂亚像风一样的立刻消失了。将收音机捡起后,电梯的门突然打开了,我小心翼翼的走了出来,发现自己站在一个诺大的金属架下,而背后的电梯也突然被封锁住了,我随着眼前不断舞动的怪物和密布的钢丝铁网渐渐下沉(又一部电梯?)……来到了里世界。里世界1F,发现有一群犬科怪物正在撕咬着什么。来到1F的休息室,得到道具强心剂1枚和HP回复剂3个,并找到了记录点,这次是在病床上的一张涂有血迹咒符的报纸。

里购物广场篇

走出电梯门口之后,展现在眼前的好像是另外一个世界。啊,难道刚才的一切都只是一场梦而已?“真奇怪啊,但如果是梦我什么时候才会醒呢?”,这时电梯门关上,艾兹已经进入另一个空

间了，而这个空间跟之前没太大区别，只是周围晦暗肮脏一片，并且有很多的死尸，怎么说也不能回头了，似乎来到这里已经是定局了。在地图1F的左下方房间，找到一个记录点，先记录一下吧。接着可以向1F左上方的男女洗手间方向走，发现在女性洗手间隔壁的屋子是可以进去的，进入这个房间的



目的就是为了拿到一支照明器（关闭屋内的电灯即可发现照明器）。照明器的好处就在于照明，这一点大家都应该知道的，由于这个异空间的周围都是比较黑暗的，所以说照明器就起到很大作用。一直往前走，穿过一个烂铁闸，来到以前去过的那间服饰店，虽然说是曾经来过的，可是这里一切的环境、设施都比以前有了很明显的改变。这里有两个大的挂衣架，一件防弹衣（装备后防御力上升，但移动速度会有所下降），而我们的目的不仅仅是拿这件防弹衣，最主要的是一定要拿到这个衣架（Hunger），而这个衣架的用处究竟是什么呢。防弹衣也把它拿出来，说到这里大家会觉得真的莫名奇妙了，为什么服装店里面会有防弹衣呢？这个谜看来一时半会儿也很难解释了，算了，还是先离开这里稍候再想吧。然后走出来进入到女性洗手间，拿到一支化学物质，但是要注意这支化学物质是带有危险性的。之后离开洗手间转左通道来到另外一间房间，通道路里有很多怪物，为了保存实力还是不要管它们，因为这么多想打都打不完了。况且子弹的数量不多，打起来还是不划算的。走的途中来到一间房间，在房间发现有把铁爬梯，可是在上面怎么才能把它拿下来呢？还挺麻烦的，怎么办呢？喔，想起来了吧，刚才在那房间拿的衣架现在派得上用场了，在铁爬梯的位置使用衣架，之后艾兹就会自动把衣架拉直，这样就可以很轻易把铁爬梯勾下来了。勾了下来之后就可以上2F了。来到2F之后发现有一道很大的门，进去看到原来是一间珠宝手饰店。在一个饰盒里面意外的找到一粒核桃（Walnut），找到核桃之后就可以沿着手扶电梯走到3F去进行调查了。一上到电梯口就立刻有几只怪物出现了，分别是三只犬型怪物和一只巨型怪物，先不要出电梯就在电梯口把它们解决掉吧！把它们都解决掉后，往右边走就会看到一间餐厅，餐厅里面有一只“好美味”的狗放在桌面，看到后口水都情不自禁的流出来了啊！（我……我怎么了？哈哈）在看着看着的同时发现放狗的桌子上面有条钥匙（Cooked Key），以及在旁边的柜架有一些补血剂，在这个时候什么都不用说了，拿到手最重要。拿到钥匙之后，从3F下去到2F。通过2F的手扶电梯来到了左手边的房间，然后经过一个环型通道，这里情况比较复杂。在通道的右边找到目的房间，拿出刚才在桌面上拿到的钥匙（Cooked Key）打开这道门。打开了之后大家会发现这里是一间厨房，在厨房里面得到一些补血剂和一条水管（Steel Pipe）。感叹不枉费当初这么艰辛来到这房间的心血啊。拿到水管之后走出来，从厨房的另外一道门进入到房间，又拿到一支带有危险性的化学物剂。拿到化学物剂之后，发现原来这间房是有后门的，从后门走出去，一直沿着这条通道走，走到尽头。发现有许多的飞蛾（Creepy）聚集在一起不能通过，挡住了去路，好可恶啊！这时应该怎么办呢？得想个办法通过才行啊！退回后面发现这条通道的上方有个抽风机（Switch），台式抽风机是开（On）着的，要把它关（Off）了，然后再把之前得到的化学物剂（Detergent）合并起来才能消灭这些讨厌的飞蛾。把它们全部给消灭掉后，走回去把抽风机打开（On）吧，飞蛾全死了，这条通道也顺通了，接着可以进入房间，这房间中有一房间是补给子弹和药品的。把这里的道具统统拿走。之后走出来，一直沿着这条路走，来到一间房间，会有张手术床，在这里会发现有个核桃钳（Moonstone），把刚才拿到的核桃钳开，意外的发现核桃里面居然不是核桃肉，是一粒月亮宝石（Moonstone），真是奇怪！然后回到这里的第二层，在这里会有剧情发生，完成剧情后就可以上3F了。上到3F之后，有道带有月亮的门，利用月亮宝石（Moonstone）放进去，把这扇门打开。发现里面有条爬梯，利用爬梯去到最底层，一只巨大的怪物会出现在一个洞口处，这个时侯可以利用武器攻击它的头部，经过一轮苦战之后，终于把它打死了，之后可以再次回到真实的世界。

地铁站篇

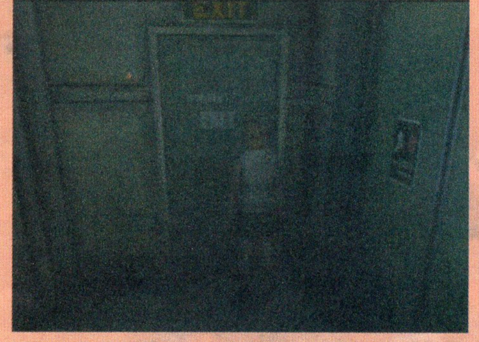
画面一转，艾兹出现在大堂里。“我不是刚才正在购物的吗？？我又回到之前了吗？”艾兹带着种种疑惑自言自语，一直走过去到手扶电梯里，这时一开始曾经出现过的侦探道格拉斯卡塔兰又会再次出现，艾兹带着疑惑跟道格拉斯卡塔兰进行对话。对话之后走进地下的地铁站，开始的时候是没有地图的，但在地铁站的出入闸口处会得到一幅地图。接着落到地下的2F，你就会发现有一道铁门，而门是用铁链锁着的，不能打开，还真是麻烦。要



去找工具来把它打开才行，于是落到地下3F，在这里会发现有三只犬型怪物，不用管它们了，先解决重要的事情。紧接着一直落到地下4F，沿着走廊一直走到尽头就会发现有张桌子，桌子上面放着个开锁的工具（Nutcracker）。拿到它沿着路回去，回到刚才铁链门的地方，之后就可以用开锁的工具把门打开了。来到地下3F，在废弃的火车厢里会发现有雷明登（Shotgun）和一些子弹（Shotgun Shells），

把武器拿走，然后再往下一层，跳下月台沿着铁轨向上走，来到一个有灯光的小门，这里会听到急速的火车声，预知火车就快要经过，然后马上跑回月台。这时火车在艾兹的身边擦身而过，沿着火车向后走，打开铁闸来到了另一边，接着走回上一层，去到一堆电话的旁边，发现有一张报纸，阅读完它之后，就来到火车的另外一端，见到有一道火车厢的门打开，可以进去，可以得到补给品，再往车的尽头走去，就会发现了一只大怪物，跟它进行激战，激战完后就可以向下一个地方进发了。

来到下一个地铁站，沿路向下走到一个房间便会见到衣物柜，在一个平放的柜上发现一个圆星槌。接着在黑板上得到地图，看着这幅地图来到左下角，在一堆垃圾上找到惟一的一瓶酒，拿着这一瓶酒来到地图的左中央部份，先到下面的办公室，在办公室里面会有记录点和子弹以及药品，全部都拿到手后。把刚才拿到的酒瓶（Wine Bottle）装满酒变成（Oil-Filled Bottle），之后把它倒到记录点旁边的机器里面，然后去到隔壁的机器房里，进去后

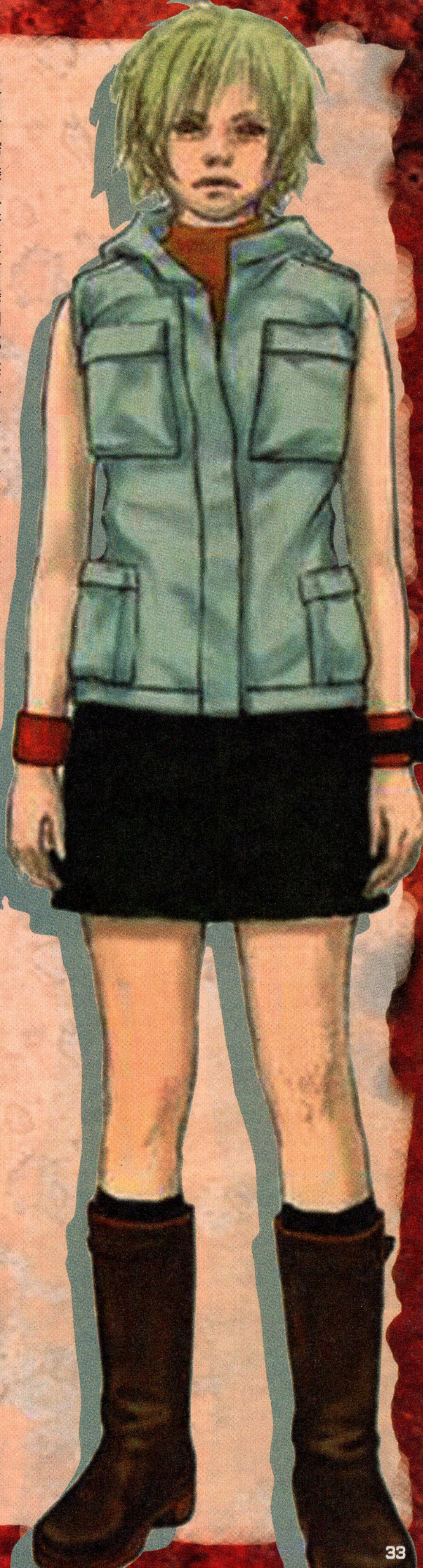


看到一口井，这口井储满了污水。艾兹是没有办法下去的，只有来到机器旁边把剩下的酒倒进机器里，使机器可以正常运作，来到旁边按一下开关（YES），这样子污水就会被排掉了，排掉了之后就可以下去了。下到井后，进入一间垃圾房，在一张椅子上找到一个吹风筒（Ampoule），拿了它之后去到对面的一个房间，进去后发现有一些药品，意外的发现在这间房里面还有一道门，再走进去，门的旁边有一个电制，用刚才拿到的电风筒插进去。电风筒插入后发现剧情，它居然掉下水去了，也把那怪物电死了。电死怪物之后，经过一道门来到了一个下水道的地方，然后又入到一个门，再通过一段很长的通道，走完这段路之后看见有一段楼梯，还要经过一条爬梯，可以通过它到地面。到了地面后，要马上找一个大厦的楼梯入口，找到后沿着这楼梯一直走到五楼。到五楼后，进入一个废弃的房间有一些子弹，拿到后四周围看看还发现了一张床垫，把床垫掉下房间里面的洞去(选YES)，自己也跟着跳下去。下去后发现墙上有一个缺口，从这个缺口出去到大厦的外墙，然后再沿着大厦的外墙去到另一边的窗，从窗口进去，原来里面是一间办公室。办公室里面什么都没有，只可以取到一张地图（Office Building Map）走出去再走进一间里面有许多人体模型的房会找到物品。拿到后走出房间看见有三只怪物狗，把它们全部给消灭掉就可以继续前进。

一直向前走，会有一道门，通过了门之后可以进入一间房屋，在这房屋内有四间房，最左边那间会有一只大怪物和两只犬型怪物，而且没有什么物品在里面，因此可以不进去。另外的三间房之中，中间的那一间是不能进入的，其余的两间进入后可得到地图和药品，还会在其中的一间房间发现一个抽屉是半开的，你需要找工具把它打开的，而你需要的工具在五楼的展览室可以找到。你可以通过楼梯到达五楼，进入展览室厅后选择第三道门，进入后左转可找到镙丝刀（Screwdriver），这就是打开抽屉的工具，另外向前走有三间房，但只有一间是可以进入的，进入后得到军刀（Katana）一把。离开展览室后向右边直走，进入一道门，会来到主楼的另一边出去后，进入对面的房间可以找到药水和千斤顶（Jack）一个。这时候你可以回到三楼把那个抽屉打开了。打开后可得到绳（Rope）一条。然后回到三楼的坏电梯口使用千斤顶和绳子使用绳子时选择选项（YES），这样就可以去到二楼了。到二楼后，只有一个房间可时，在地图左边。进入后，可得到物品肉（Beef Jerky）。进入右边的房门再经过一个房门后可以见到一个浴缸。然后这时艾兹感觉一阵头痛，之后就晕倒了，当她醒来时发觉一切都变了。走出房间就可以在椅子上面得到一排手枪子弹（Handgun Bullets），在这个空间里有大部份的地方已经与真实的世界不同了。这时先来到二楼的左上角，进入房间见到一个人，跟他对话后，从房里的另一个门走出去，可以在储物柜里得到药品和一瓶叫（HEALTH DRINKIS）的液体，然后乘电梯来到五楼，经过搜索后，在冰箱里得到一块物品，跟着在关着怪兽的房间里的台上发现了一盒火柴，得到这三样物品后，回到五楼的记录点，在一幅大画前的水桶里把上面找到的三样物品组合起来使用就会燃烧起来，当把图画烧完之后就会出现另一道门，这是通往4F的秘密通道。在5F到4F的秘道里可以见到几页书。来到4F时，可以到地图的右下角的房间里得到弹药和药品，接着就沿着通道一直向地图的左上角走，进入左上角的房间，在桌子上，可以得到一个银币（Silver Coin），往里看会看到一个自动售货机，把银币放入自动售员机里就可以拿出汽水，在汽水里面没有汽水，却有一把钥匙（Life Insyrance Key），这时记住搜索一下旁边的酒吧，又会看到几页书（一定要看完），拿着钥匙乘电梯下去，直往1F下，走出电梯往右走把使用刚拿到的钥匙把锁上的门打开就可以继续走。沿路向地图的右下方走，把途中遇到的怪兽击倒后，就会发现有东西把前面的去路挡住，这样只有走进旁边的小门了。进去后会见到整间房子都是血，在中间的座子上，阅读剩下的几页书就可以来到1F的中心部位，原本在这里的大怪兽在这时已经消失了，向1F的大门口奔跑出去就可以过了这一关了。

出了大厦之后，沿着大街走就会回到自己的



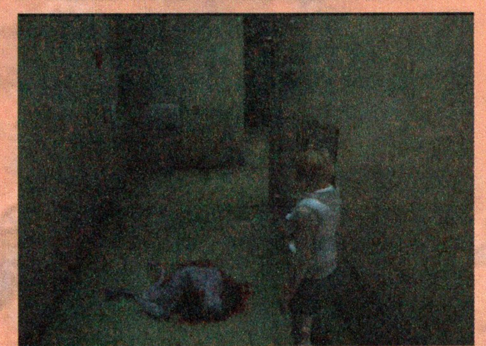




家，门口写着 DAISY VILLA APARTMENT，进入以后只有艾兹的家是可以进入，其余都不能进入。在未进入艾兹的家之前，你可以先在记录点保存游戏，然后再继续。待艾兹回到家后，发现她爸爸死了，接着是一个短片，看完之后，艾兹会在天台与一只怪物单挑，不要正面向它开枪，因为它会挡子弹，想打赢它，必须要善用挡和闪避，这样你才有机会打败它；至于武器方面，有枪当然好，如果一旦没子弹时，军刀会是一个不错的选择。当你打败它后，就会有另一段 CG 出现。看完之后，你会知道原来艾兹的爸爸没有死，从记录点旁边的门口走出大厦，其它房间的门仍不能进入，这时你会发现艾兹的爸爸在等她，并会给她一张地图和一本书，接着又是一段 CG。原来他们俩父女的目的地就是 Silent Hill，看完 CG 后你会在一个旅馆里面，此时艾兹的父亲已经离开，开始你可以先到记录点保存，然后再出发。离开旅店后，你会发现街上的雾很大，这时照明器是打不开的，你只能打开地图看，地图上标有两个记号，一个是你开始位置也就是旅店所在地，是用 106 表示的，另一个就是你要去的目的地用圆圈圈住的地方表示那是一间医院，你必须要沿着地图上白色的路线行走，千万不要走在灰色的路上，只有这样你才能去到医院。

医院篇

来到医院后，在你进入的门口正前方的房间里面，你可以找到地图（Hospital Map）、药品以及子弹，还有记录点，这时你先保存游戏再继续吧。当拿完物品后，来到医院的 C4 房，在床的旁边见到有把钥匙在墙上，但现在还不能把它拿下来，在地图的 1F 大门口的左手边第三间房里得到药品，阅读放在台上的书页。现在在 1F 已经没有什么特别的事件了。走到电梯上 2F 吧，来到 2F 的 WOMAN'S LOCKER ROOM 里，在里面找到一本日记和 PERFAME 还有另一支特制药水（Perfume），拿着这支特制药水（Perfume），回到 1F 的 C4 房，来到有钥匙的墙用特制药水（Perfume）就可以把钥匙（Stairwell Key）拿出来了。接着阅读床上的书页，这钥匙是用来打开后楼梯的门用的，从后楼梯上 3 楼，来到地图的正上方这是间 WC，最左边的一格，里面又放着一本记事本，阅读完后，来到旁边的 STORE ROOM，在里面可以捡到回复药同时可以记录游戏。而在柜子上也有一本记事本，阅读完回到后楼梯再往上走，来到 RF 的门口同样也有一本记事本。回到 2F 之后从后楼梯的门口出来，对面的门口是一个带密码的门，要想知道打开门的密码只能靠仔细阅读旁边黑板上的文件，看明白后才会知道密码是 8634。打开门进去一直走向 M4 房，在里面会听到铃声，原来是床旁边的闹钟，把闹钟按停时注意时间，而在床上还有一个带密码的公事包，把闹钟上的时间 0917 输入进门里，这样就可以打开门并得到里面的东西。拿到就跑上屋顶打倒 2 只怪物后，在油箱上得到相机和子弹，马上沿着后梯向下走。来到 B 层，在通道上可以取得机关枪（Submachine Gun）以及机关枪子弹（Submachine Gun Bullets）。拿到后推门进入杂物房，在杂物柜的旁边使用相机就会把里面的密码照出来，密码是 3519，得到密码后来到 3F 把密码输入密码门，就可以进入 3F 的空白地方了。先来到 S1 房，在里面可以阅读床上的资料，接着来到 S7 的房间，里面的床上也会出现一个人和另一本日记，看完后来到电话旁就会听见电话在响。跟陌生人通过电话后，来到 S12 的房间，在这里会见到一具死尸，在死尸旁边的台面上阅读资料，然后去查探死尸手会发现了一句 THE START TIME IS MY KEY。看完了之后走回 2F，这时走到地图的左下角，一直走到尽头，原来打不开的门现在也已经可以打开了。进入通道，这通道只需要向前走就会在后面关上铁门，这样就不能回头了。当走到墙上有一个类似记录点的时候，点击它就会出现另一条秘道了，走到尽头会有一条爬梯，沿着爬梯向上爬到顶，再打开门会进入到 3F 的地方了，但这时的环境已有所改变，但是只要按 3F 的地图一样可以知道路是怎样走的。当来到有一块大镜子的房间时，从镜子里会涌出许多血迹，这时不要犹豫立即要往门口的方向跑去，不然就会 GAME OVER 的。接着乘电梯去到 2F 的 MEN LOCKER ROOM，在一个柜里听到电话的响声，打开柜门并接听。收到消息后，出门进入对面的



WOMAN LOCKER ROOM，，在垃圾筒里捡到白色的袋（Plastic Bag）以及补血剂（Health Drink）。接着来到 B3 层，这是一间停尸房，在墙上有一幅画和一个密码锁，在画的上面已经画好了密码的提示，根据病床的位置已经得到密码 0716，将这密码输入密码锁的中间部份，就会得到钥匙（Cremated Key）了，这把钥匙是开启 1F 的通道门。打开门后在里面的 C1 房可以得到药品，在 C4 房有记录点还有一张神台，但在这神台上要使用道具，这时主角的身上有一个白色的袋，又回到 3F 的 EXAMINING ROOM4 在房里对着装满血的铁桶使用那个白色的袋，便会得到一个血包（Plastic Bag With Blood），得到血包后又要跑回 1F 在 C4 的房间里将血包里的血倒在神台上，剧情就这样一触即发了，这时要记住在爬下楼梯时一定要先记录好，就这样去到下水道就会遇到 BOSS。当击败 BOSS 后，主角在 C4 房醒来，无意中得到了一块金属币（Talisman），接着艾兹就可以离开医院了。离开医

院后，打开地图，你要回去地图上用106表示的地方会有一段剧情，看完后你就要去西北方的一个公园，地图上会有提示的。

河滨游乐园篇

按照地图的指示来到河滨游乐园后又会有一段剧情发生，看完后继续游戏，这时你是没有地图的，而公园内只有一个绿色的大门可以进入，进入以后向右走你会遇见两只大怪物，把它们消灭掉。然后就顺着路走，去到门口上方有灯的店子就进去，进入后可以找到药品，子弹和一条钥匙（Roller Coaster Key）以及记录点，这时你可以先保存游戏进度。离开店子后继续向右走你会看到一道绿色大门，你可以从它旁边的小门进入，也可以不进去，里面有三只怪打不打死它们也没所谓的。走出了刚才那间有灯的玩具店之后，玩具店旁边看见一个小木门，进入后发现有很多怪物，这里跟之前的一样，不用理它们，尽量保留多一点血以及弹药。之后还是一直走，看见有条楼梯，经过楼梯就可以进入到过山车的控制室里，以前这里是不能进去的，现在就可以开门进去了。进去后用钥匙开了控制室里其中的一个机关，打开了按钮。因为来到这里也是无法回到的了，只好一直向前走，向前走来到过山车的下轨道，沿着轨道走，在之前的序章里是因为过山车撞下去的原因，而这次她是还未等过山车来时，她已经跳下轨道旁的一个箱上了。来到这里剧情发生了变化，画面转到了道格拉斯卡塔兰正在和一个女子在对话，不知道他们正在谈论什么话题，只是最后看到的是道格拉斯卡塔兰拿着手枪对着女子。画面一转，这时候艾兹已经来到一个亭院，在这里会有一个记录点，可以记录一下先了，记录后再往前走。走着走着发现了一座很大的公寓，没有什么地方走了，现在只有往里面走吧，进去后，听到广播里有个男人不断地讲话，虽然很郁闷，可是你必须要把他讲的话听完才可以离开。而这里只有一条路可以走的，好了听完后就可以进入一间房了。再走进一间房，也是听到有个男的在说话，然后闪了一下雷，然后出现一条很恐怖的死尸，其实它的目的就是为了想恐吓你，这样子一吓就进入了另一间房，这间房更恐怖了，突然间一条血淋淋的死尸从上而降，已经腐烂到不成人形了，接着门就自然的开了。再进入另一间房，这间房惊天动地的，它房顶会落下好多的钉，等它掉完了，门也开了。最后来到这间房，并不是像以前那么简单了，只是吓你?不可能啦！它会出现一条好像"红外线"的东西，看上去还挺漂亮的，可是它恶狠得不得了，它会追着你，凶险的如果万一不小心还会有杀身之伤，有可能还会被它烧掉，唯一的办法就是不断的向前走。一直往前走，毫无目的地走。走出了这几间房，走的路连自己都不记得了。出来看到的是一个舞台，首先在舞台的某处找到一只红色的高跟鞋（Red Shoe），再看看周围在观众观看的座位上捡到一条锁链（Chain），离开舞台来到一个小朋友玩的"旋转飞机"的地方，利用锁链的一端套住"旋转飞机"的一头，然后呢？就再用锁链的另一端拴着之前那个打不开的铁门，利用这里目的就是为了想打开这铁门。这样子铁门打开了，走进去又见到道格拉斯卡塔兰这个人，跟他进行对话，大概就是说："我去打总BOSS，然后我再回来找你好了！"对话完毕后，接着艾兹可以来到一间占卜的店里，在这店里找到一个洋娃娃的面具（Doll Head），拿到后就可以离开了。走出这间店往前走没多久就可以看到两个手工很漂亮的蜡像，在这两个蜡像的中间的地下的发现两张照片，而这两张照片的用处特别大，它会提示你放什么在这两个蜡像上面。捡起来看到它提示你，其中左手边的蜡像是放刚才的洋娃娃的面具，而右手边就放那只红色的高跟鞋。任务完成后可以进门了。然后再走出去，来到一个有旋转木马的地方，在旁边的凳上发现有补血剂，把它捡起来。然后这时旋转木马全部都转起来了，但是呢，在这十三只木马中其中有一只木马它是不转动的，走进旋转木马中，发现在木马的身上发现一张字条，字条告诉你怎么样打死其它的十二只木马而令控制木马的机器停下来。好了，把它们收拾完后，控制木马的机器也停了下来。接着这时候会有新剧情发生了，这里的一切都发生了变化，无意中出现了一个跟自己一模一样的人出现了，不过他的身上恐怖得要命，全身都是血，这时要跟它进行激烈的战斗，首先它会用匕首跟你搏斗，厉害得不得了，主角这时可以用上水管跟它拼；还是不行，而此时的它这时更厉害了，用上手枪吧，主角也不是棉花！之后用上了日本刀跟它展开一场激战；主角用日本刀打倒它后，它还是不认输，并且越战越勇，用上了我们之前所用过的水管，但是这时它就显得不那么厉害了，我们暂时还可以用日本刀对付它。它好像已经感觉到我们的厉害了，在危急的时候拿出了机枪跟艾兹决战，同时主角也拿出了雷明登把它击毙。把它打死后，来到了一间教堂，在这间教堂里再次碰到了克劳蒂亚，这时艾兹正想开枪打克劳蒂亚的时候，突然一阵肚子疼，神秘狡猾的克劳蒂亚趁机逃走了。在这里有个记录点，先记录一下吧，记录后就可以拿到一张手绘地图，然后来到一间忏悔室，会听到一个女人正在忏悔，接着会有两个回答：一个是I FORGIVE YOU；另外一个就是DON'T SAY ANYTHING。而我则选择了第一项。接着就可以离开了。离开时沿着路一直走，走到一间房里，里面有许多的怪物，先不要管它们了，在房里先补给一些子弹，还有可以捡到一片录音带（Cassette Tape）。之后就可以出房了，出房可以来到走廊，发现走廊里有一幅画，感觉这幅画特别奇怪，于是走近详细地调查了一下，选择（Yes）把它移开，这时在面前就会多了一道门，走入这道门，跟着一直走来到有电梯的地方，此时先不要坐电梯，一直去到最尽头的那间房，原来是一间书房，里面有一张塔罗牌（Moon）。这时又有新的剧情发生了，有个戴眼镜的男人出现了，它会给一本很大用处的书（Bookther world Laws）给你，这本书是说来世法律的。拿到书之后，就可以去下一层，沿着地图的左下方走，就会来到十七年前自己的房间了。这房间里有记录，先记录一下吧，跟着在墙壁的蝴蝶标本盒里找到一条钥匙（Brass Key），还有发现一道锁了的门，门里有九个放塔罗牌的洞，可是现在身上根本没有这么多的塔罗牌。只好走吧，去到地图的左上方的两间房里调查，先来到一间医务室，医务室里有大的补血剂，什么都不说了，先拿到手吧，而在这里还可以取得一张塔罗牌（Fool）。另外一间是太平间，在这里会获到一张塔罗牌（HANGED MAN）。现在可以回到上一层，用钥匙打开那道门，就会来到一个教室，会拿到一些弹药的补充。再往前走，会找到一台放音机，把之前拿到的录音带使用放在放音机就可以放出来听了。听完后，在床上发现了一张塔罗牌（HIGH PRIESTESS）。再看看周围，在柜台发现了一张自己以前的生日卡。看完后出去在走廊隐约的听到脚步声，主角都没有走路，就是听到，这么奇怪，于是出于好奇心，回头去看看，结果发现地上有脚印，可是看不到有人，脚印是印在墙上的，于是走进去看，发现墙的可以推开的，推开墙后，就可以得到其余的塔罗牌（Ampoule）。五张的塔罗牌已经收集完了，现在就可以回到之前那道需要塔罗牌才能打开门的那里，可是只有五张，那里有九个位置，应该想什么办法才行呢？原来在这房里的床上有一本日记里面有一首诗它会提示你怎么放，经过了细心的推敲后，决定在左上角摆（EYE OF NIGHT）这张，左方的中间就摆（HIGH PRIESTESS），最下面的中间就放（HANGED MAN）；最右手边的中间就放（FOOL）。这张卡的上面就要放（MOON）。全部都放完后，这道门就自动打开了，门开了之后看见克劳蒂亚用刀插死了戴眼镜的男人。主角全身起了变化，肚子疼，一阵子又不疼了，先不要攻击克劳蒂亚，因为在克劳蒂亚身后会有一条缝，这时使用爸爸先前用的那条项链，吊坠里面是一粒药，把它拿着并且把它吃掉，之后就会吐出他们所谓的GOD。艾兹这时可以走过去可以踩死它，这时克劳蒂亚冲上去，阻止艾兹过去踩，并且一把抢过来并把它吞进自己的肚子里，克劳蒂亚的身体立刻起了变化，然后就掉下了一条缝里去，而克劳蒂亚就这样被吸了下去。然后艾兹也跟着跳下去，这时面前的就是最终的Boss。跟最后的Boss进行决战时，它会在地下喷出火来，你要小心避开火，接着在它的头的旁边攻击它，当然对战的时间会很长的，这很考玩家的操控以及毅力。经过了十多分钟的恶战后，终于把它击倒了，再回头找那个道格拉斯卡塔兰对话，之后事情就完美的结束了。通关后艾兹在她的亲人面前拜祭，这时游戏已经基本结束。



通关后会得到通关的时间及评价，重新游戏时会发现菜单多出了Extra Costume一项供大家选择。而在此爆机的记录再继续游戏的话可以取得隐藏武器：激光剑，而有一部分原来不能打开的房间这时也可以打开了。至于其他的新要素就要各位玩家继续探究了。

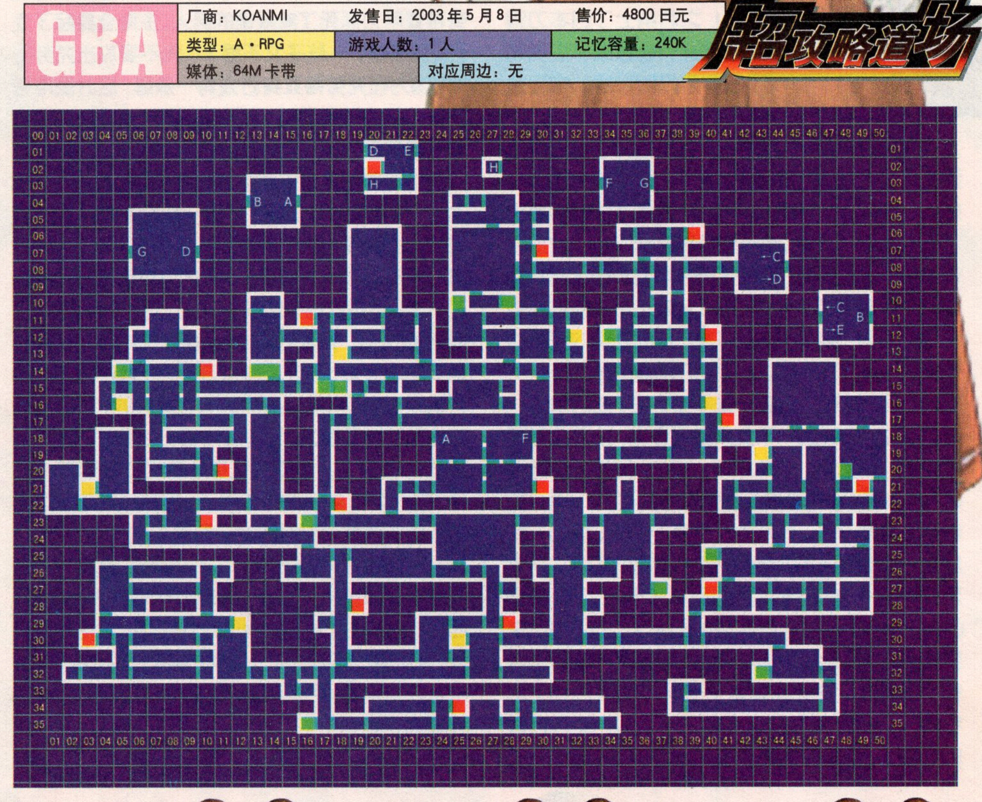
文：圣撰组工作室 John＆ホーリー小狮
编：石田

Castlevania
あかつき メヌエット
暁月の円舞曲

恶魔城 ～晓月的圆舞曲～
—完全攻略—

GBA	厂商：KOANMI	发售日：2003年5月8日	售价：4800日元
	类型：A·RPG	游戏人数：1人	记忆容量：240K
	媒体：64M卡带	对应周边：无	

超攻略道场



2035年，日本。

18岁的主角来须苍真为了和青梅竹马的朋友白马弥那一起观赏日全食，来到了弥那所在的白马神社。当苍真穿过神社前的鸟居时，日食发生了，苍真却莫名其妙地失去了知觉……

当苍真在弥那的怀中醒来时，发现自己正处在一个奇怪的地方，而面前不远处站着一个身穿黑色礼服的陌生人。弥那告诉苍真，这个人被称作有角幻也。正当苍真还不知所措时，有角首先向苍真发问了："你先不要管我是谁，你为什么会在这里出现？"

"什、什么？"苍真不明白。

"你为什么会来到这里？"有角重复着他的问题。

"为什么？我是和弥那一起……"有角的话提醒了苍真，"等等，这里是什么地方？"

"这里是德拉库拉城。"有角向仓真说明。

"什么啊，德拉库拉城？"苍真大惑不解，"难道这里是欧洲吗？"

"不，是在日食里面。"有角平静地说。

"日食里面？你开什么玩笑！"苍真被这个不可理喻的答案激怒了。

此时弥那一把拉住苍真："苍真君，听他说。这些都是真的。"

"这到底是怎么回事？你给我说清楚！"苍真质问道。

"这个……有敌人！"有角还未来得及解释，三人的周围突然出现了一群魔物。有角迅速放出魔法击散了它们，但是仍有一个漏网的飞翼骷髅向着苍真和弥那袭来。苍真情急之下一拳将其击碎，骷髅却化成一团魂魄进入了苍真的体内！

"什么……这是……"被奇怪感觉覆盖全身的苍真痛苦地伏在了地上。

"果然，还是觉醒了……"有角似乎早有所知。

"这、这到底是怎么回事……"苍真问道。现在只有有角能解释这一切。

"进入你身体的是被击倒怪物的魂。"有角解释道，"现在，你已经具有了把怪物的魂吸收为你自己力量的能力。"

"什么，这能力……"

"你现在已经得到这种能力了。到这座城城主的房间去吧。"

"为什么？"

"你难道不想让她回到原来的世界了吗？"有角反问道，"那就去城主那里吧。你会知道一切的。"

"但是弥那在这里……"

"你不用担心。这里有结界保护着，魔物不会来袭击她的。但是，普通的人类在这里呆上太长的时间仍然意味着死亡。"

"那么……"

"只有你能救她。"

"那你呢？"苍真追问。

"我还有些事情要到城里去办。没时间了，去吧！"有角催促道。

这样，苍真便踏上了前去寻找恶魔城主人的道路。

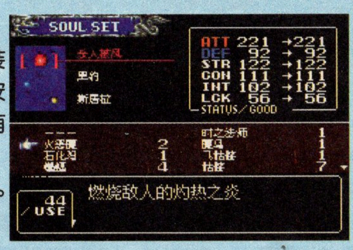
基本操作

方向键左／右：移动
方向键下：下蹲
方向键上：防御
A键：跳跃
B键：攻击
下+A键：降落到下一层平台（在特定地形上）
上+B键：使用装备中红色魂的能力
R键：使用装备中蓝色魂的能力
SELECT键：查看地图
START键：调出系统菜单

地图解说

横向为X坐标轴，纵向为Y坐标轴，所有地点坐标均按[X，Y]方式标示。红色房间为记录点，黄色房间为传送点，绿色房间为隐藏房间（需要击破隔壁房间的墙壁方能进入）。

系统菜单说明



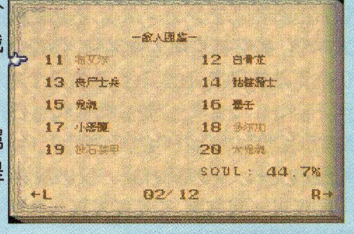
SOUL SET：装备在战斗中获取的魂。红色的魂为攻击型，装备后按上+A键发动，消费MP。蓝色的魂为辅助型，装备后按R键发动，消费MP。黄色的魂为特殊能力追加，装备后即具有相关特技，不消耗MP。

EQUIP：变更武器、防具等装备。分武器、防具和饰品三类。

ITEM USE：查看、使用各种道具。

ABILITY：打开或者关闭当前已经获得的各种固定技能。

SLEEP：中断游戏。中断记录在读取过以后就会消失。这个功能只有在记录点正常存储一次后才有效，而且不能在BOSS战中进行中断。



CONFIG：更改键位设置。

ENEMY：查看在游戏中击倒过的怪物的资料，包括HP、属性、弱点等。如果没有收到这个怪物的魂，那么怪物名称将是灰的，收到魂的怪物名字就会变黑。

——荒城回廊——

告别了弥那和有角，苍真进入了恶魔城的内部。穿过遍地僵尸的大厅，前面的台阶下面有一把短剑（ショートソード），总算可以扔掉无用的小刀了。再往下去，水道的平台上有一只魔导器（坐标[08，23]）。这个魔导器的技能是疾退，此后随时按下L键便可以迅速退后一段距离，在躲避敌人攻击时相当有效。右边[10，23]处有一个记录点；左边的地下水域虽然不能穿过，但是可以得到一只LCK+1的挂饰（ペンダント）、一件布服（ぬののふく），还有一块回复290HP的干肉——注意，这东西时间放久了可是会腐烂变质的，如果不小心吃下了腐肉，HP不仅加不了还会倒扣200（当前HP不足200就减至1）——你说这肉放在潮湿的地下室那么长时间都是新鲜的，怎么拿到手里一两个小时就坏呢……



继续向右前进，打倒几具骷髅后遇到一个会扔回旋斧的重装骑士，小心避过它的攻击就可以轻易战胜。前边的房间里是第一个BOSS半身骷髅。

BOSS战：半身骷髅的攻击方式很单一，除了吐火球外只会用骨头敲打身前的地面，偏偏这两种攻击方式都有相当长的出招硬直，很容易躲避。240点的HP很快就可以解决了。

在前面的过道上，苍真捡到一本地图（しろのちず1），借助这本地图可以看到恶魔城一部分区域的地形。[17，23]左边的墙壁可以打开，里面的隐藏房间有一瓶MP回复药；右边的水道[22，23]可以找到一个蓝色魂飞翼盔甲，装备后在空中按下R键便可以展开飞翼，进行一定距离的滑翔。现在，头顶[17，17]的一个高台就可以跳过去了。[18，17]有一个小回复药，房间里的白骨龙只需绕到背后攻击就可以轻松摆平。借助飞翼盔甲的能力，苍真可以从房间上面的路拿到额外的回复药和一件皮甲（皮のむねあて）；在尽头的房间（[23，16]）里还能拿到一条围巾（マフラー）。

苍真从下面的路一直前进，敌人的数量相当多，好在[41，17]有一个记录点可以补充体力。记录点左下方的水道尽头有一个$500的钱袋，虽然现在要钱还没什么用，无论如何还是拿着吧。

刚刚进入[41，18]的房间，苍真便看到一个穿着白西装的男子站在那里。未等苍真开口，白西装首先非常礼貌地和苍真打起了招呼：“啊，你好。”

“啊，你、你好。”因为对面前这个陌生人的身份不放心，苍真追问了一句：“你是人类吧？”

“请放心，我的名字是格拉汉姆，是个宗教家。”自称格拉汉姆的男子如是地介绍自己。

“我叫苍真……来须苍真。”对方是人类，苍真不禁安心了许多。

“你本来没有在神社里面，那是怎么来到这里的？”格拉汉姆问道。

“我也不清楚，穿过鸟居，回过神来就在这里了。”想起莫名其妙来到这个地方的经历，苍真自己也无法想象。

“原来是这样啊。”格拉汉姆微微一笑。

“我问个问题可以吗？”

“说吧。”

“这座城堡真的是德拉库拉之城？德拉库拉城不是在欧洲吗？”虽然一路上遇到了很多魔物，但对于有角的说法，仓真依然心存怀疑。

“建筑是在欧洲，但是真的德拉库拉城却存在于别的地方。你相信这个世界上有吸血鬼存在吗？”格拉汉姆反问苍真。

“吸血鬼德拉库拉伯爵只是小说里的人物吧？”苍真不解。

“不，是真的。”格拉汉姆否定了仓真的想法，“这是教会的机密。德拉库拉是真实存在的，而且已经几度复活了——在每次人们忘掉信仰转而追求破坏和混沌的时候。”

“你是说……德拉库拉现在就要复活？”仓真不禁打了个冷战。

“不，德拉库拉在1999年就被打倒了。知道诺查丹马斯的大预言吗？那个恐怖的大王就是指德拉库拉。不过，吸血鬼猎人们已经把他完全消灭了。魔王被赶出了复活的轮回，象征其力量的城堡也被日食封印了。但是，在后面还有一个预言：2035年，城堡将迎来新的主人，继承德拉库拉力量的人将出现。”滔滔不绝地说了一番话后，格拉汉姆似乎想起了什么，“这些仅仅是我的推测而已。我说得太多，该走了。请小心。”

“格拉汉姆先生也是。”苍真礼貌地回答，目送着这个奇怪的宗教家离开。

——礼拜堂——

前方是这个城堡的礼拜堂。从礼拜堂内的楼梯可以上到城的屋顶，虽然仍有很多的高台无法触及，但是借助一些吊钟为落脚点，再加上飞翼盔甲的力量，苍真还是可以在屋顶探索一番的。苍真从城堡最右面的螺旋型楼梯下降，经过一个记录点后来到一条长廊，长廊的地面已经多处破损，下面生长的毒草只需小心地落到其旁边蹲下砍掉即可无碍。清除了走廊里的敌人，苍真面前出现了一道厚实的铁门，难道又是……

BOSS——曼提科（マンティコア），传说中的狮身蝎尾怪兽！



BOSS战：曼提科的攻击力相当高，火球和毒针的攻击方式更是让人讨厌，几乎没有近身的机会。不过，只要苍真站在铁门前的第一个台阶上攻击，这只可爱的小狮子就不能把我们的主角怎么样了……假如从前面掷石头的骑士身上得到铁锤（ハンマー）就更爽了……

杀死了曼提科先不要急着离开，从房间右边的平台跳上，[48，21]的房间里有一件绢袍（シルクのローブ）；而用铁锤一类的武器攻击头顶的天花板更可以打开隐藏通路，从而进入位于[48，20]的隐藏房间，拿到$1000的巨款！



——恶魔城藏书库——

接着来到[44，23]，进入恶魔城藏书库。苍真先一路朝右前进，虽然可以看到[48，23]有一个房间高高在上，但是入口却可望而不可及，只有先去别的地方了。一路杀光书库里的怪物，[45，24]有一把长剑（バスタ－ドソ－ド）。回到藏书库的入口，从天井直接落下，左边[43，25]的房间里有一瓶解除诅咒的药剂（アンカ－ス）。右边的屋子里有一只大木箱，虽然苍真可以推动它，但是借助它的高度仍然不能够到高处的平台，看来这个木箱暂时还是用不到。[41，25]左上方的墙壁可以打开，里面有一块可以回复600点HP的高级西瓜。[40，28]有一本奇怪的文书，可惜同样是“仅供观赏”。

刚走进一间书房，苍真便发现一个留着金色长发的女子微笑着挡住去路。

“啊，你是……苍真君吧？果然没错。”金发女郎似乎已经在这里等候多时了。

“对，你是……”听到一个陌生人叫出自己的名字，苍真感到很惊讶。

“啊，不好意思，我叫洋子·费尔南多，是教会的人。”金发女郎作了自我介绍。

“教会的人怎么会知道我？”

“阿鲁卡……”洋子突然改口道，“不，有角幻也你认识吧？他和我说了，让我帮你的忙。”

“有角说的？”苍真想起了那个面无表情的男人，“真是难以置信。”

“他虽然看上去很冷淡，但是也有不少优点。而且他和你一样有黑暗之力，必须时刻注意自己。”

“什么？我的力量……黑暗之力？”苍真不禁倒吸一口凉气。

“你不知道！？”反倒是洋子觉得奇怪了。

“有角只告诉我可以吸收并使用怪物的能力……”

“算了，既然我已经说漏嘴了，那就没必要隐瞒了。”洋子叹了口气，“你的力量是支配之力，支配怪物之魂的力量。”

“支配？我根本不想这样……”苍真觉得自己是无辜的。

“这就象呼吸一样，是很自然的，甚至不用去刻意觉醒。不过虽然是黑暗的力量，却并不邪恶，不必担心。就和武器一样，根据使用者的善恶而异。”

“经你这么说，我放心了不少。自从得到了这个力量，我都快不知道自己是谁了。”心头的疑虑被打消，苍真感到一阵轻松。

“你就是你，不会改变的。”洋子告诫苍真，“不要迷失自我，现在相信自己是最重要的。”

“明白了。谢谢，洋子小姐。”听到了这些话，苍真内心重新充满了力量。

“哈哈，和我这么客气，真不好意思。对了，你知道一个叫格拉汉姆的人吗？”洋子问道。

“那个人……”苍真回忆起那个彬彬有礼的宗教家，“我刚刚见过他。”

“那个人你要小心，我相信他会继承德拉库拉的力量。”洋子警告苍真。

“不会吧？”苍真觉得无法理解，“他看上去不象坏人。”

“别人是不是说你很容易被欺骗？不要只看他的外表！了解他的本性你就不会这么说了。我要去追他了，再见。”留下了这些话，洋子便匆匆离开了。

恶魔城，德拉库拉，教会，神秘的有角幻也，古怪的宗教家，还有黑暗之力……一系列乱七八糟的事情让苍真头痛，现在只能尽早找到城主，离开这座城堡！

从天井的右侧降下，走到道路的尽头，一只恶魔脑袋形状的雕像堵住了苍真的去路。苍真正要离开，雕像却张开大嘴，露出里面的通路；但是一回头，雕像便恶作剧般地关上了入口。这种程度的机关并不能难倒苍真，只要背对雕像疾退就可以唬过它了。在密室深处，苍真找到一把伸缩剑（ウイップソ－ド），虽然其攻击力不算出众，但它的超远攻击距离已经足以使苍真在战斗中占到不少优势了。回到天井的左侧，铁门再次预示着BOSS的存在。

BOSS战：对手是手持巨剑的重装铠兵，虽然它的铁盾可以格挡一部分攻击，但刚刚获得的伸缩剑正好是它的克星，苍真完全不必近身就可以伤害它，只需小心躲避它的巨剑就可以了。

解决了重装铠兵后，苍真在里面的房间遇到了一个光头的中年男子。

“哈哈，小孩子也跑到这里来玩？”光头的话语中充满了轻蔑。

“小孩子？太瞧不起人了，大叔。”苍真反驳道。

“哈哈，抱歉。我叫哈马，接到军队的命令来到这里。本来打算视察神社，结果不知怎么回事就到这个城堡来了。”哈马大叔爽朗地笑道，“哈哈，这里有不少同伴都不知道发生了什么事，我准备在这里做些生意了。”

“啊……似乎是个不错的主意。”苍真没想到这位外表粗犷的大叔也有如此精明的头脑。

“我有不少武器，在城门口卖可不会被敌人骚扰。看到的话就来转转，给你优惠。就这样吧！哈哈哈哈……”



哈马的背后便有一只魔导器，其技能是二段跳。有了这个技能，刚才一路上的很多地方就可以进入了——比如[48，23]、[43，20]、[28，15]的房间以及礼拜堂的屋顶；[48，24]和[49，20]踩着木箱就可以跳上去。[43，19]一定要去一下，这是一个传送点，以后在各个传送点间作瞬间移动可以省下很多赶路的时间。

因为放心不下弥那，苍真决定回到城门口看看。弥那已经恢复了元气，这让苍真安心了许多。哈马大叔的商店也开张了，照顾照顾他的生意吧，尤其是要买下无铭刀（カタナ）和第二本地图（しろのちず2）。现在，苍真就可以向着新地图所描绘的区域进发了。利用二段跳从[13，21]的天井曲折地向上行，便可进入舞踏馆。

——舞踏馆——

房间的出口处，一个中年人站在苍真的面前。

“嗯？黑暗之力？你是什么人？”中年人感觉到了苍真的力量。

“问别人名字的时候先要自报姓名，这是基本礼仪吧？”苍真反问道。

“言之有理。我被人叫做J。”中年人自报家门。

“被人叫做？你隐去了本名吗？好象杀人犯一样。”

“不，是我丧失了记忆。1999年发生了一起意外。当我从医院里醒来的时候已经忘了自己的名字了。”

“原来如此……啊，我的名字叫苍真。”苍真也报出了自己的姓名。

“你的黑暗之力……是天生就有的吗？”J继续追问。

“我也不清楚……是到了这城后才发现的。”

“哦，看来我多虑了。”J叹道。

“J先生为什么会来到这座城呢？”

“叫我J就可以了。我对德拉库拉这个名字感到非常害怕，所以我按照预言来到这里，我觉得这样我会有机会恢复记忆。实际上我来到这里后已经慢慢恢复一些了。”J解释道。

“1999年……果真和德拉库拉有关？”苍真想起了格拉汉姆所讲的那个传说。

“大概吧。从我有退魔之力这点上来看也说得通。”

“J也是退魔士？”苍真惊奇地打量着这个其貌不扬的大叔。

“可以这么说吧。其实我是为了自己……”J打断了自己的话，“打扰你了，我要走了，再会吧。”

舞踏馆的怪物很多也很强，还有舞客的幻影在空中飞舞，显得异常恐怖。注意在[05，14]有一个隐藏房间，在[06，14]敲开左侧的墙壁便可进入，里面可以得到防具“赤胸”。苍真一边探索一边小心地前进，终于在[10，20]发现了BOSS的踪迹。

BOSS战：长有巨大臂膀的土巨人攻击力相当高，判定也十分霸道，如果靠近硬拼的话简直就是自寻死路。利用前面获得的伸缩剑在稍远的地方慢慢抽吧，虽然它攻击力不高但却能有效保证苍真自身的安全。稍微注意一下它低头时的攻击，击败它是很容易的。（什么？伸缩剑已经卖掉了？请节哀……）

打倒土巨人就可以在深处的房间里获得第三个魔导器滑铲，此后同时按下+A键就可以贴地滑行。

获得了滑铲的技能，记录点下面的房间就可以通过了。路上苍真还顺便用滑铲拿到了几个道具。穿过长廊，进入了幻梦宫。

——幻梦宫——

一进幻梦宫便受到一名女佣的热情接待，解决后用无铭刀一类的武器攻击她脚下的地板，可以进入一个隐藏房间并拿到一个大回复药；再在这个隐藏房间击打右边的墙壁，又能打开隐藏的通路，取得一件忍服（しのびのふく）。上楼，房顶有一瓶MP大回复药（マインドハイアップ），只要找准位置就可以用二段跳跳上。苍真继续顺着螺旋形的楼梯向上爬，在左边发现一条走廊，但是走廊的正中间坐着一个时空法师，一有风吹草动就发动时空魔

法将苍真送回原地，苍真只能无奈离去。顶楼的左边是记录点，右边则又有BOSS在等候着挑战者的到来。

BOSS战：三个头的魔女，第一个形态很好对付，因为不非常靠近她的话她是不会攻击的，也就是说只需用伸缩剑之类的长兵器就可以轻松解决了，随后BOSS变成第二个形态巫师，基本攻击方式是螺旋形的火焰和垂直的落雷，建议装备上无铭刀，躲在BOSS身体的正下方朝上砍，它放出火焰或者落雷的时候回避一下即可。最后是蜥蜴形的第三形态，移动速度极快不说，还有毒雾和距离超长的舌头攻击，似乎很难对付……不要紧，把它引到地面上吐信，蹲下的话是不会受到伤害的，尽管掏出无铭刀狂砍它的舌头好了……



继续前进。客厅左下角的房间是条死路，注意某一面镜子里有镜魔出现，要等它即将出手的时候躲开并反击；右下角是个水池，无法落脚跳上高台，只有先到房顶逛一圈了。消灭房顶的诸多强敌，最上层的左边有毒剑福尔珍(フルンチング)，右边则有一只黄色的魂温迪内(ウンディーネ)，装备它就可以在水面上步行。现在客厅右下方的高台就不成问题了。

下到天井底部一路向左，[18，13]有一个传送点，而再下一层往右走就是恶魔城最上阶。苍真在里面只发现天花板有一个出口高高在上，其它都是返回荒城回廊的道路，那还是先回去吧。

有了温迪内的力量，[14，24]水面上方的入口便可进入，最左边有一件矮人之袍(エルフのローブ)，而在地下水域里，苍真从[21，23]一路上行，便来到了忘却的庭园。

忘却的庭园可以看作是一个大迷宫，除了入口和[30，21](记录点)中间的四个大厅外，上面的两个大厅还连接着地图顶端几个孤立的空间(在[27，20]捡到地图3/しろのちず3即可显示出来)，这里用英文字母在地图上将各个空间相应的出入口标示出来，以便查询。注意地图最顶端那块3×3大小的区域，第二层记录点的门外有一个系着红围巾的骷髅，它的魂实际上是一个魔导器——滑踢，得到以后在二段跳的过程中按下+A键(可以配合左右方向)就可作出飞踢；第三层的门被一团黑雾挡住，无法进入，看来只有以后再作打算了。对照地图来到[44，08]的入口，一路向左便可进入时计塔。

——时计塔——

刚进入时计塔还没有几步，苍真就看到了一个熟悉的身影——宗教家格拉汉姆。

“哎呀，又见面了，没事吧。”格拉汉姆仍然是那么的彬彬有礼。

“格拉汉姆先生也……”因为有洋子的一番话在先，苍真还是不放心，“那个，问个问题可以吗？”

“当然可以。”

“有个人说，格拉汉姆先生是要继承德拉库拉的力量……”苍真试探着。

“果然是那个教会的女人……”宗教家似乎在自言自语。

“这不是真的吧？”苍真追问。

“继承这种说法是错误的，因为我是在德拉库拉被消灭的那一天转生的，也就是说，我就是德拉库拉，没有其它原因！”此时格拉汉姆才露出了他的真面目。

“真的假的？”苍真依然不敢相信这一切，“但，你对我还是很客气的，不是吗！”

“我知道你这种能力还不能成为我的对手。”格拉汉姆发出轻蔑的嘲笑，“不过，既然能来到这里，就证明你确实有很强的力量。能不能告诉我，你觉醒了什么力量？”

“……支配之力……”苍真支吾道。

“什么？这、这怎么可能！”格拉汉姆的脸上突然写满了恐惧，“不能浪费时间了，我要马上赶往玉座！”

“苍真是吧？我不会让你得逞的！绝对不允许！！”临走前，格拉汉姆扔下了这句让苍真摸不着头脑的话。

时计塔中遍布着大大小小的齿轮，在上面行走会造成一定困难，小心不要碰到墙壁上的尖刺，因为它们能防御无视地造成苍真最大HP 1/6左右的伤害。最下面右边的房间是记录点，注意记录点前面的地面，踩上去后很快就会坍塌，不能在上面久留。在前面的下水道里，苍真又遇上了洋子小姐。

“HELLO，苍真君。”洋子小姐热情地打着招呼。

“啊，洋子小姐。”苍真应道，“刚才我遇到格拉汉姆了。”

“真的？他去哪儿了？”洋子连忙问道。

“急急忙忙地往玉座之间去了……”

“果然，还是玉座之间里有玄机。”

“对不起，洋子小姐。”苍真低下了头。

“怎么了？”面对苍真突然的道歉，洋子感到莫名其妙。

“那家伙果然和我想象的不一样，而且他还相当看不起我。”苍真叹了口气，“但是当我说到我的力量后，他的态度就大幅转变了。”

“按照他的说法，这座城整个全都是他自己的……不过，这也不错啊。”

“为什么？”这回轮到苍真感到奇怪了。

“既然他现在对于你来说已经是敌人，那我们就是完完全全的朋友了。”洋子微笑着解释。

“是吗……”

“怎么了？不愿意？”

“不，我不是这个意思……”苍真支吾道。

“哈哈哈，你可真是个有意思的小家伙。”洋子话锋一转，“不过，现在已经不是说笑的时候了。格拉汉姆好象对你的出现感到很慌张，这可是个机会。他耍了个小聪明把我们甩掉，但是他惊慌失措的内心谁都能看出来。”

“不错，他现在已经显得不太正常了……”苍真想起了格拉汉姆临走前的举止。

“就是啊，这就是说我们还有追到他的机会。那么，我先走了，再会。”

告别了洋子小姐，苍真一路继续攀着复杂的齿轮阵小心地上行。在这个机关重重的区域，天上飞的女武神、哈比等怪物显得尤其讨厌，尽量做掉它们以后再前进。[35，12]左边的墙壁可以打开，如果先前得到了58号怪物美杜沙之头的魂，那么定在空中打破墙壁就很简单了，里面的房间有一把神木剑(ミストルティン)。左面通向恶魔城最上阶的走廊被一堵墙封死，只留下向上的路了。顶层右边是记录点，左边就是BOSS屋。



苍真小心地踏入BOSS屋，却发现这里空无一人。正当苍真想直接穿过这里时，后方墙壁上一把巨大的镰刀突然飞起到空中，而死神也在黑暗中现出了身影。

BOSS战：打死神建议装备上无铭刀这类可以攻击上方目标的武器。一开始主要是攻击漂浮着的大镰刀，而除了镰刀本身有攻击力外，空中还会不断浮出很多小镰刀向苍真飞来，要小心应付。大镰刀只有刃身有攻击判定，刀柄没有，而攻击它的刀身和刀柄都是有效的。打掉镰刀一半HP后，观战的死神便坐不住开始动手了，如果看到死神身上放出蓝光便要立刻跑开以躲避地上冒出的光柱。消灭镰刀后，死神狞笑着拔出了真正的双头镰刀对苍真袭来。死神的主要攻击方式有三种，第一种是短距离的镰刀回旋攻击，只要蹲下即可躲过。第二种是大范围的镰刀回旋，镰刀从上段飞出，回旋的时候可以攻击到伏下的苍真，只有用二段跳才能躲过。第三种是死神手持镰刀的突进攻击，在死神突进的同时对它滑铲即可，不仅能躲开它的攻击还可以对其造成伤害。注意攻击双头镰刀是没有用的，必须攻击死神的本体才有效。



好不容易击败了死神，苍真在左边的房间里得到了一只黄色魂斯库拉(スキュラ)，装备上它便可潜到水底。还记得[37，12]地板中间的一个缺口吗？现在有了斯库拉就可以潜入了。苍真先从左边的出口游出，经过一段异常狭窄的通道，最后在[34，16]取得一件漆黑的外套(漆黒のスーツ)。[36，14]要小心地跳着钟摆前进——跳钟摆本身并没有什么难度，但如果被满天飞的美杜沙之头碰着而落到钉板上就烦心了。在这房间的最深处藏着守护神剑波尔特冈(ブルトガング)。而从右边的出口下到最深处，[40，16]是一个传送点，传送点对面的走廊便直通荒城回廊了。现在既然已经可以潜水，那就从[23，23]到地下水域转转吧。

——地下水域——

门口的水道上有条船，踩在船上顺流而下，使用二段跳+飞翼盔甲可以跳上前方的高台，再如法炮制跳上左边即可拿到一把米里坎的石刀(ミリカンの石刀)。前面的大厅里有两个“噩梦”和一个血之巨人，以苍真现在的实力对付起来可能还有点麻烦，还是先从它们的头顶跳过，等实力更强的时候再来收它们的魂吧。需要注意的是，同为67号

怪物的噩梦有两种形态，一种是烈马外形，另一种马背上还有一个骑士，它们的魂是一样的。对于前者，蹲在马背上用类似于无铭的武器便可轻松消灭了。前方的水道已经干涸，小舟刚好可以当滑板使用——将它推动后迅速踩上，等它冲到空中快撞墙的时候使用二段跳就能登上右上方的平台了。前面通向一个复杂的洞穴，[38，23]有一只快速回复MP的古代戒指（ルーンリング）[36，27]右侧的墙壁可以打碎，里面可以取到长船刀（おさふね），这把刀的攻击范围相当广，从此可以扔掉无铭了，从左下角出去有一瓶HP全回复的**エクスポーション**，绕到洞穴的入口下方还有$2000。在[35，21]苍真发现了一本古文书（こもんじょ3），书上记载的信息称："第三个魂是美丽的梦魔"……虽然不知道是什么意思，还是先收起来再说。

现在回到一开始的水道一路下潜，在[25，26]有一个岔路口，一直向左行的话可以通向[16，24]的水道入口，在[15，26]的房间可以得到拉哈布的冰剑（ラハブの冰剑），中间经过[19，20]的记录点一直向下，[18，31]下面用滑铲进到最深处可以拿到MP完全回复药（**マナプリズム**）。再往右边走的话就和[25，26]的右岔路相通了。[28，29]也有一个记录点，[25，30]则有一个传送点。

苍真从传送点正对面的入口进入一直走到头，却被一面瀑布挡住了去路。如果此时有44/49/55号三个怪物任一种的魂，装备后配合温迪内从画面左边开始突进就能冲进瀑布下面。瀑布下有一件永恒之甲（エバ－シング），再向前就进入不可侵洞窟了。

——不可侵洞窟——

在不可侵洞窟的最上层（[39，28]），苍真踩下左边的机关，对面的铁门便应声而开了。原来这里和恶魔城藏书库相通，很久以前便看到的一本古文书（こもんじょ1）就在这里。和之前得到的那本一样，它上面同样记载着一段令人似懂非懂的文字："第一个魂是炎狱的恶魔"。先不管它了。回头向右方前进，下面的水域居然还停着一艘破烂不堪的帆船……从水底一直向左，尽头的墙壁也是可以击破的，里面有着一周目最强的光之神剑克劳·索拉斯（クラウ·ソラス）！相比之下，最深处的黄金之剑乔瓦尤斯（ジョワユ－ス）反而显得黯然失色了。



现在退出不可侵洞窟，继续向地下水域的更深处进发吧。[30，32]有一件水龙之铠（すいりゅうのよろい），[17，35]左边有一个隐藏房间，里面有一只回复200HP的布丁（プリン）向右边走则是地下深殿。

一到地下深殿连BGM都没有了，四处行走的僵尸更是增添了这里的恐怖感。[20，34]有一袋$2000的金币拿，[25，34]是一个记录点，前面是BOSS屋。说实话，好长时间没有挑BOSS还真有点手痒……

BOSS战：吸附死尸作为自己保护壳的雷吉昂（レギオン）。不过既然已经拿到了克劳·索拉斯，那么这家伙也就不值一提了。建议就在地面上和它周旋，先一边用剑砍它的外壳一边后退，接近版边的时候就装备变身突进的魂撞到它的背后，重复……卸下它的壳后，雷吉昂便伸出触手进行光束乱射，因为实在没准心，轻松避开攻击它的本体就可以了。注意，如果不先把它的四片壳全部打掉再将其消灭，那么它的魂就不会出现。

摆平BOSS即可继续深入。[28，34]有大回复药一瓶，[33，34]有只金戒指（ゴ－ルドリング），装备着它击倒敌人更容易掉下钱，而第五个魔导器也就在里面，它的技能是分辨静止的世界——其实就是专门针对幻梦宫走廊的那个时空法师的技能。在那个时空法师身后的区域里是最后一本古文书（こもんじょ2），它上面说"第二个魂是蝙蝠之王"。

苍真刚踏入下一个洞穴就突然看到了可怕的一幕：格拉汉姆正将一把沾满鲜血的匕首从洋子·费尔南多的身体里抽出……

"哼！碍事的来了！"格拉汉姆回头看了看苍真，轻蔑地冷笑了一声，便迅速消失在一团光芒中。

"洋子小姐！"苍真急忙扑了上去，"你怎么样了？没事的话请回答我！"

伴随着一阵抽搐，洋子缓缓抬起了头："没、没事……谢谢你救了我……"

"格拉汉姆他到底干了些什么？"苍真已经怒不可遏了。

"那个家伙……得到了城的力量，和以前比起来已经强大许多了……"洋子颤抖着支起身体，"唉，预定的计划……全被打乱了……"

"不要再说话了！"苍真急忙劝道。

"你……要小心……不要勉强……"洋子还没说完，便一头栽倒在地上。

"洋子小姐！！"苍真连忙查看洋子的鼻息，好在她尚有一口气，只是昏迷过去而已。

"失策了，没想到给那家伙得到了这样的力量……"一个熟悉的声音从背后传来。

苍真一回头，发现有角幻也不知什么时候站在了那里。

"现在是说这话的时候吗？"苍真愤怒地质问有角，"洋子小姐她已经……"

"你走吧，这里有我。"有角平静地打断了苍真。

"我怎么能丢下她不管！"苍真越发觉得这个家伙不可理喻了。

"不用担心她。倒是你还有事要去做。"有角反过来指示苍真。

"格拉汉姆也朝玉座去了，那里有些什么？你又对我隐瞒了什么！？"苍真几乎要一把抓住有角吼道。

"这还不能说，不过你不能不去。"有角丝毫没有被苍真的态度所影响，"不然别说洋子了，连弥那都没救。现在一切都靠你了。"

"混蛋！"苍真咬牙，"你……虽然性格不好，但不是那种会撒谎的人。虽然我不想被你操纵，但这时也没办法了。逃出这座城以后，一定要全部告诉我！"

"可以。"有角点头，"那么现在快去吧！"

——炼狱斗技场——

在[16，33]拿到一瓶MP大回复药后，苍真从左边的通道闯入了炼狱斗技场。可能是武器太强的缘故，这里的敌人虽然显得不堪一击，但是它们的攻击力仍然可以给苍真造成些麻烦，稍稍小心一点为妙。[12，29]是一个传送点，经过了这个传送点往上行，向左的一条长廊尽头藏着炎之魔剑雷瓦汀（レ－ヴァテイン），可惜它已经没有什么实用价值了。在[11，26]拿过大回复药后回到下面来一路向左，[03，30]有一个记录点。从记录点出来，右边是一架电梯，它连接着并排的三个关卡修严道[心]、修严道[技]、修严道[体]和底层的BOSS屋。这下苍真要接受严酷的挑战了。

第一层：修严道[心]

消灭天上飞的夜叉很简单，但是背景的神像也会出手（出脚？）攻击，注意躲避夜叉攻击的时候不要靠近神像。穿过神像阵，耐心地用武器敲打前面屋顶上吊着的铁球，使之摆动起来直至击碎前方的墙壁，就可以在里面获得奥尔洛克之服（**オルロックス－ツ**）。

第二层：修严道[技]

是三个关卡里最艰苦的一个。地面上遍布钉板，除了钉板之外的落脚点仅仅是运转的传送带，只有一路跳跃着前进，偏偏天上还有女武神和无数的美杜沙之头把关——尤其是后者，如果在空中被它石化落到钉板上就会造成两倍的伤害！虽然可以装备88号石像魔的魂来避免被石化，但依然令人烦心。半路上有个开关要踩下，正好可以作为落脚点稍作调整。用滑铲穿过前方狭窄的通道，关卡最深处的奖励是杀龙神剑巴尔蒙（バルムング）。但还是那句话，任何剑类武器在克劳·索拉斯面前都失去了意义……

第三层：修严道[体]

地面上的骷髅完全不必理会，直接跳上空中的移动平台就是了。平台每在一个底座停住时，照着底座上方十字型标记的红点按下对应的方向键就可以保证它一直运行到终点，封闭的墙壁也会自动裂开缺口。里面的物品是一只稀有戒指（レアリング），戴上它从怪物身上得到稀有物品的几率会大大增加。

闯过了三道关卡，现在轮到BOSS了。苍真刚踏入BOSS屋，一群栖息在屋顶的蝙蝠便应声而起，在空中化为了一只巨大的蝙蝠精。正当苍真准备拔剑时，一只巨手突然从后面牢房破裂的栅栏里伸出，一把将大蝙蝠捏成了一团肉泥……

BOSS战：关押在斗技场牢房里的犯人巴洛尔（バロ－ル）。巴洛尔拥有两只坚硬无比的拳头，只有睁开的眼睛是弱点，破绽相当小。他的攻击规律是双拳横向挥舞一次，然后向地面砸一次，如此反复；只要站在他左眼下面，在其挥拳时蹲下闪过，然后在拳头砸下前跑开躲避就可以不受伤害，伺机攻击他的左眼吧。砍掉左眼后巴洛尔就会睁开右眼向地面释放光束引出火柱，只要看准时机跳起回避火柱并同时攻击就可以轻松取胜了。

战胜巴洛尔后，苍真从里屋得到了一个蓝色魂——蝙蝠变身（おおこうもり）。当他回到牢房门口时，却发现J铁青着脸等在那里。

"J，怎么了？"苍真关切地问道，"你脸色很



不好啊。”

“不、不用担心……现、现在我全都想起来了……”J吃力地站了起来，“你使用黑暗之力的战斗，促使我恢复了记忆……果然，我和德拉库拉有着很深的因缘。”

“果然是这样吗……”

“我的真名是尤里乌斯·贝尔蒙特……是从古代以来，一直将德拉库拉封印着的家族的末裔。”J表明了自己的身份。

“这么说，在1999年消灭德拉库拉的就是……”苍真似乎明白了。

“对，是我……”尤里乌斯点头，“不过那不仅仅是靠我一个人的力量做到的。”

“那么，如果德拉库拉象预言所说的那样复活了该怎么办？”

“我必须消灭他。这是宿命……”从吸血鬼猎人的话语中能感受到他的决心。

“对了，你知道一个叫格拉汉姆的人吗？”苍真想起了那个自称德拉库拉的男子。

“格拉汉姆？啊，那个宗教家啊。”尤里乌斯显然认识他，“刚刚还见过，不过他一看到我就逃走了。”

“那家伙说他自己就是德拉库拉。”苍真告诉尤里乌斯。

“从他身上确实能感觉到德拉库拉的力量……但我不相信他就是德拉库拉，反而是……”尤里乌斯欲言又止，“算了，仅仅是推测而已。就算他是德拉库拉，目前的我也不能打倒他。”

“怎么会呢？”苍真感到奇怪。

“我要有武器，我们家族祖传的被称为吸血鬼杀手的鞭子。”尤里乌斯解释道，“在1999年，为了将德拉库拉的魂和魔力彻底解除，和城堡一起封印起来了。”

“那它在这里的什么地方？”

“这个我知道。现在我就去取来。”尤里乌斯起身准备离去。

“好的，请务必小心。”苍真提醒猎人。

“希望我的推测是错的……”尤里乌斯回头看了苍真一眼，“就这样，再见了。”

有了蝙蝠变身的能力，现在已经可以进入恶魔城最上阶了，但还是先把整座城堡仔细检查一遍再去吧。很多以前无法进入的区域都可以到达了，同时也有很多物品可以取到：

[06，28]漆黑的披风（漆黑のマント）

[47，19]雷神之槌（ド－ルハンマ－）

[33，28]HP全回复药（エクスポ－ション）

[30，26]隆基诺斯之枪（ロンギヌスの枪）

[40，17]草绳刀（やすつな）

[14，15]房间的天花板可以打开，隐藏房间里有一只谢尔曼的戒指（シャ－マンリング），装备后每行走一个身位的距离就可以增加1点经验值。

既然东西都收拾好了，那么向恶魔城顶端前进吧！

——恶魔城最上阶——

恶魔城最上阶的敌人实力自然不俗，但是现在对于身经百战的苍真来说已经不算什么了。[32，13]有一瓶HP全回复药，[32，14]是一个传送点，[30，05]有一瓶MP全回复药；[25，11]的天花板可以打破，顶上的隐藏房间里有雷之枪（グングニル）。从螺旋型的塔楼左边出去是一个空旷的广场，广场下面有个房间，守卫着那里的是一个防御力极高的钢铁巨人，HP 9999，所有攻击只能消耗它1点HP……看样子是个无法对付的敌人，但是它的MP只有0，明白了吧？只要用86号怪物杀人披风的魂（使对手HP/MP逆转）就可以一击必杀了。房间的右面墙壁可以拆掉，里面是最后一只魔导器，从此苍真得到了高跳的技能，在跳跃中按下L键即可作出大幅跳跃。这样广场上方的空域不必用巨耗MP的蝙蝠变身魂也可以探索完毕了，[25，06]的平台上有暗之剑卡拉德波鲁格（カラドボルグ），而从[27，06]上到屋顶和楼梯的夹层里还能拿到一瓶MP全回复药。

经过了一个记录点，爬上长长的阶梯，苍真明白，城主的房间已经近在眼前了。

果然是格拉汉姆。

“你来迟了，苍真君。”看样子格拉汉姆已经在这里等了很久了，“现在德拉库拉的力量已经是我的了。”

“德拉库拉的力量和我无关！”苍真辩解道，“我到这里来是为了离开这座城的。”

“现在的我能够很轻松地让你离开这里。”格拉汉姆发出一阵冷笑，“但是，你还占有着属于我的财产，支配着那些怪物的魂。我可以容许这样的事情发生吗？不，绝对不可以！”

“能还给你的话我全部都还给你，只要你有办法！”对于苍真来说，只要能离开这里，其它的事情都可以不作考虑。

“现在就算你还给我，你盗窃的罪行也不能抹消！你难道不明白吗？”格拉汉姆质问起了苍真，“而且，对于犯下的罪行，你理所当然地必须接受惩罚！”

“你都在说些什么！”苍真愤怒了。

“罪状就是对我进行盗窃。你只有被判处死刑！”

“胡扯！”

“作为特例，让我这个城主亲自对你实施惩罚吧！”格拉汉姆狞笑着出手了。

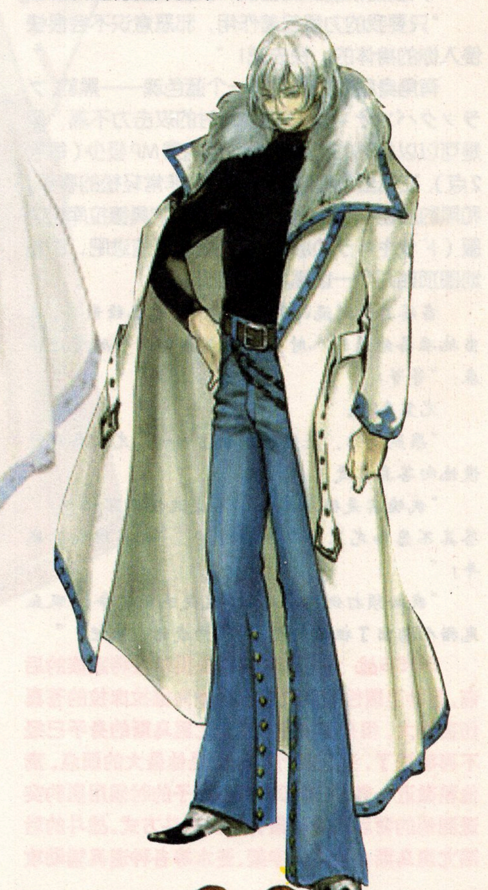
BOSS战 格拉汉姆的实力着实令人吃惊——弱得离谱……他在每进行两次瞬间移动后出手，如果是放出火焰，用剑砍就可以完全封住；要是他释放黑色的魔球，上下（直线）或者来回（螺旋）躲避一下就可以闪过了。打掉他一半HP后，格拉汉姆化成了一个巨大的恶魔。变身后的格拉汉姆攻击方式更为单一，除了用双手横扫的招数外只有空中的圆台放出光束辅助攻击。苍真只要蹲下并用滑铲躲开光束就可以轻易保证自身的安全，而他的眼睛即使是蹲着用克劳·索拉斯砍也能攻击到，太轻松了……

格拉汉姆倒在了苍真的剑下，聚集在他身上的魔力也开始飘散。苍真在有角幻也的指点下引导着魔力打开了空间的缺口，和弥那等人回到了原来的世界。恶魔城依旧在等待它的城主，一切似乎都结束了……

其实这并不是故事真正的结局。

还记得在恶魔城里捡到的三本不知所云的古文书吗？如果在找齐三本古文书后去找弥那的话，弥那会捎来有角的口信，提醒苍真按照古文书上的内容去装备怪物的魂……明白了吧？“第一个魂是炎狱的恶魔”、“第二个魂是蝙蝠之王”、“第三个魂是美丽的梦魔”分别代表苍真所装备的三个魂，按顺序装备105号炎之恶魔、蝙蝠变身、96号梦魔的魂去与格拉汉姆决战并获得胜利便可进入隐藏的GOOD ENDING……

当格拉汉姆倒下的时候，他身体内的魔力飘散到空中，又突然全部聚集到了苍真的身上！伴随着一阵巨大的痛苦，苍真的脑子突然清醒了，原来他自己就是德拉库拉本人！



"真是讽刺啊……"苍真感到了一个人的存在，"出来吧，有角，我知道你在这里。"

有角从黑暗中应声而出。

"你唤醒我有什么目的？"苍真质问道。"我本来不是好好的！"

"你原本不应该到这座城里来。但德拉库拉的魔力和你的魂本来就是一体的。不管如何去干涉，这都是命运。"有角表示无可奈何，"既然如此，我只能尽我的力量唤醒你。"

"你在说什么？这有什么意义！"

"与魔力合而为一的你，会被巨大的邪恶意识侵入。"

"对，现在越来越大，要尽力控制住它……"苍真也发现了这个情况，不禁自言自语。

"当你全部接受了它们以后，魔力就会成为你自己的了，你将成为真正的德拉库拉。但是，和以前一样，你将背负上魔王的宿命。"有角摇头，"我并不想这样。"

"我当然也不想！"苍真吼道。

"我知道。所以我才选择了这个危险的方法。"有角这样解释，"德拉库拉的邪恶意识是追求破坏和混沌的人类们创造出来的，所以将影响这意志的混沌打破就好了。"

"这就行了吗？"

"德拉库拉的魔力生成的这座城是一个精神世界。也就是说，混沌就存在于这座城的某处。"有角指着苍真，"只有已经觉醒为德拉库拉的你才能去的场所……那就是混沌！"

"好，那我去就是……"苍真点头，"去了怎么办？"

"然后靠你自身的力量战胜它。你既然已经可以来到这里，就一定能做到。"

"只要能恢复我的自我，我会去的。"

"只要我的力量起着作用，邪恶意识不会很快侵入你的身体的。快去吧！"

有角身后的房间里是一个蓝色魂——黑豹(ブラックパンサー)，虽然发动时的攻击力不高，但是可以以极高的速度前进而且消费MP极少(每秒2点)，在城里赶路就变成了一件非常轻松的事情。和黑豹放在一起的是目前最优秀的防具德拉库拉之服(ドラキュラの服)。现在向混沌前进吧，就是地图顶端那个一团黑雾的地方！

当苍真赶到混沌的入口时，黑雾已经散去。正当他准备继续深入时，一个熟悉的声音从背后传来："等等！"

尤里乌斯。

"果然是你，虽然我不相信……"尤里乌斯慢慢地向苍真靠近。

"我确实是德拉库拉，不过这情况不一样！"苍真不愿和尤里乌斯浪费时间，"我不想和你战斗！"

"我必须打倒德拉库拉，这是我的宿命。"吸血鬼猎人掏出了祖传的鞭子，"少废话！来吧！"

BOSS战：尤里乌斯不愧是贝尔蒙特家族的后裔，各种圣属性的武器对已经成为德拉库拉的苍真伤害极大，但是年岁不饶人，尤里乌斯的身手已经不再敏捷了，迟缓的行动速度是他最大的弱点。离他稍微近一些，在他即将挥出鞭子的时候用黑豹突进到他的背后反击是最有效的战斗方式。战斗的后期尤里乌斯会使用十字架、圣水等各种道具辅助攻击，只要注意保持距离并多利用速度和他周旋就能战胜他。圣属性的克劳·索拉斯对尤里乌斯的效果不大，后期在哈马大叔那里有卖的杀龙神剑阿斯卡隆(アスカロン)是对付这个老头子的最佳选择，而修严道[技]里取得的杀龙神剑巴尔蒙也不错。

"够了！为什么你不杀了我？"苍真愤怒地质问倒在地上的尤里乌斯，"你保留了实力，我知道。贝尔蒙特家族，不，吸血鬼猎人的力量远远不止这些。"

"交手后我知道了。"尤里乌斯抬头看了苍真一眼，"虽然我感到了巨大的邪恶，但是并不仅仅是邪恶。我感觉到了我所认识的苍真自身的力量，这就是充足的理由。"

"我想拜托你一件事。"

"什么？"

"我要为自己的命运而战斗。如果我失败了……"苍真停顿了一下，"如果我变成魔王降临到了世界上，你一定要杀死我。"

"好的，我知道了。"尤里乌斯答应了。

"谢谢……这样我就能安心地战斗了。"苍真向猎人告别。

"再见了。别让我再次拿起鞭子。"这是尤里乌斯的临别辞。

——混沌——

混沌的地形由恶魔城其它各种地带的部分组成，虽然没有地图指示但是也没有什么复杂的岔路，一路前进就可以了，路上还能拿到HP/MP全回复药各一个。当在混沌里收集到最后几个魂而达成100%收集率的话，在下面的地方可以拿到装备后MP无限的混沌戒指(カオスリング)。虽然这个东西过于无赖，但是想想之前收集全魂的辛苦劲，现在拿来虐待怪物也是情有可原的吧(笑)。经过一段跋涉，混沌的中心就在眼前了。

"终于到了。就我一个人吧……"苍真自言自语道。

"你并不是一个人。"弥那的声音突然出现在苍真耳边，"现在城里的大家都同心协力，和你的意识都连在一起了。"

"但是，难道大家都知道了？我是德拉库拉的事……"苍真不敢想象众人会如何看待他。

"嗯，虽然起初我很吃惊，但大家相信你会没事的。""现在我有话要转达，听着。"

"还会来照顾我生意吧？我等着你。"哈马大叔爽朗的声音首先响起。

"你好……苍真君。"这是洋子，"刚才听说了你的事……不过，想想我以前说过的话，你就是你。绝对不要失败啊……"

"你是打败了我的人。不要辜负了我的希望。"吸血鬼猎人如是叮嘱苍真。

"这是最后的机会，拜托了……"最后是有角幻也。

"大家……都支持着我吗……"听到大家的鼓励，苍真重新鼓起了勇气。"好，上吧！"

最终战：一开始苍真装备的魂就被三个石像全部夺走，现在只能徒手作战了。打这三个魂没有什么太好的方案，用跳跃躲避它们的攻击同时抽剑猛砍，只要打掉一个魂苍真的支配之力就会复原，再接下来就好办了。夺回三个魂后混沌现出了它的真面目，建议装备89号怪物红色米诺陶洛斯的魂，面向混沌的中心连续放出巨斧，左边两只眼睛打完了换右边打，虽然消耗MP极高(每次150点)，但是依靠它强大的破坏力，只要放七八次就可以消灭混沌。就算不用混沌戒指，大家身上不会连这点MP回复药都没有吧？只要注意HP，战胜混沌甚至可以说是很简单的事情。





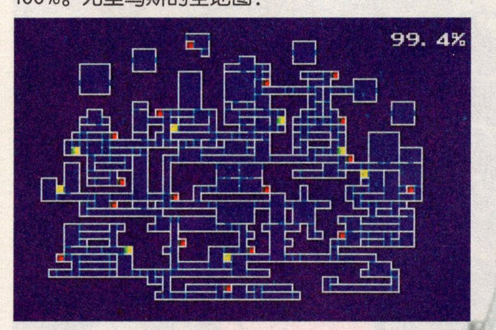
随着混沌被打破，恶魔城也彻底崩坏了。苍真被抛到不知名的空间，耳边不断响起朋友们的话语……苍真再一次在弥那的怀中醒来，只不过这次是在神社的门口。一切，真的结束了。



——THE END——

通关后追加项目的说明：

二周目以后追加HARD难度，可以选择通关记录上的蝙蝠型记号开新游戏，能够继承全部装备、部分道具和魂。新开档的话姓名输入“NOSOUL”将无法使用魂的能力，输入“NOUSE”则不能使用道具；输入“JULIUS”就能使用尤里乌斯进行游戏。尤里乌斯在游戏过程中没有系统菜单，也因此不能装备、使用任何道具或魂，甚至不能中断记录；不用经验值升级，完全靠击倒BOSS提升能力。尤里乌斯无法进入混沌，城主的房间也不能显示在地图里，因此最大地图完成率只有99.4%，而苍真则是100%。尤里乌斯的全地图：



尤里乌斯的操作说明：

方向键左/右：移动

方向键下：下蹲

A键：跳跃（可二段、高跳）

B键：攻击

下+A键：滑铲或者降落到下一层平台（在特定地形上）

上+B键：使用特殊道具（消耗MP）

R键：切换特殊道具

L键：瞬间无敌的闪避

SELECT键：查看地图

通关后标题画面同时增加“SPECIAL”项目，里面包括BOSS RUSH和SOUND MODE两个模式。用苍真进行BOSS RUSH的级别恒定为40级，但是可以使用相应记录里面的魂和部分武器、道具。在特定时间内完成BOSS RUSH模式分别可以得到以下物品：

6～5分钟　石中剑　（エクスカリバ－）

5～4分钟　阳电子炮（ボジトロンライフル）（新世纪EVA……KONAMI也学会恶搞了）

4分钟以下　真空刃　（ヴァルマンウェ）




下面几个物品则是HARD难度特有的：

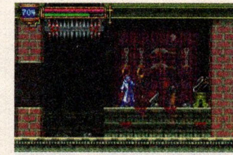
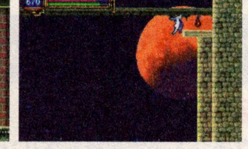
[10，31]　银色手枪　（シルバーガン）

[28，04]　血之泪　（血の泪）

[36，10]　死神的披风　（死神のローブ）

[06，38]　死神的镰刀　（デスサイズ）

[40，25]　恺撒拳套　（ガイザーナックル）

心得篇：

全魂收集补充

36号怪物幻之蛇在打完土巨人入手魔导器滑铲的房间内（[07，20]）。通常情况一进入房间它就会穿地遁走，只要来回切换画面就可以将它“拖”出来杀死。

80号怪物曼德拉柯拉（[25，31]等地出现）必须等骷髅拔出它以后再打死，否则不会记录在敌人情报里，更无法拿到魂。

82号怪物是地下水域的飞鱼，在画面上一闪就消失，对付它要用41号时空法师或80号曼德拉柯拉的魂，前者可以使时间静止，而后者的全屏攻击则能直接消灭它。

BUG出城法

在礼拜堂的顶上，[44，15]的某处地点（chu01），发动44/49/55号三个突进系的魂中的任何一种就会弹到城墙外面。因为是BUG，从不同高度跳到画面外面就可以去到不同的地点，比如地下水域、恶魔城藏书库等，而且不可返回。注意这个地方，从这里向左跳就可以提前进入混沌，不过最好先取得二段跳的技能，否则会被困在混沌无法离开……





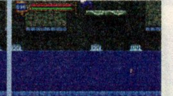
不小心来到这里也是无法离开的……

BUG“佛跳墙”

在这里按照游戏设计，是不能不依靠温迪内跳到上面平台的。

但是看这个……





其实就是在一段跳碰到墙壁的瞬间进行第二段跳跃，成功的话即可直接跃上平台，利用这种方法就能提前进入忘却的庭园，甚至在二十分钟以内将整个游戏打穿……

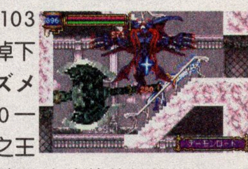
最速练级法

本作的EXP计算方式和以前的恶魔城不一样，EXP的取得的多少不再和主角自己的级别有关，而是和RPG类似，每个敌人提供固定的EXP值，这就给练到满级提供了机会。

在修严道[4]有12只90号怪物光束骷髅，每只HP 400，EXP 320。在这里用变身突进的魂（44/49/55号三种之一。55号曼提科的攻击力是三种魂中最高的）冲一次就可以轻松得到3840点EXP，如果再装备99号怪物埃里纽斯的魂更可使一次获得的EXP再加20%，达到4608点！有混沌戒指最好，没有的话在MP耗尽时就回上面的记录点回复，练到LV99并非难事。（感谢K.D的心得）

最速赚钱法

首先要装备上97号怪物拟态的魂，其效果是将所受伤害转化为5倍数值的金钱……现在只要去耗HP就行了。在时计塔[40，12]的记录点外有一片钉板，尽情自虐吧，HP即将耗尽的时候就去记录点补HP，后期一次至少赚上三四千。此外，在混沌里一处地方反复杀103号怪物恶魔之王，它掉下的恶魔盔甲（デモンズメイル）可以卖到33000一件，再加上每个恶魔之王3000点的EXP，也不失为一个修炼的好场所。只要赚够了240000，配合36号怪物幻之蛇的魂就可以八折买到提高魂出现几率的戒指“噬魂者”（ソウルイーター），从此收集魂的工作就简单多了。当然，赚上更多的钱把哈马那里的东西全部买下来从而达成全道具收集也不失为一种挑战。



97号怪物拟态在不可侵洞窟的最深处（[39，33]）和混沌的某个房间出现；36号怪物幻之蛇的出现地点见前文。

如何用尤里乌斯进入不可侵洞窟？

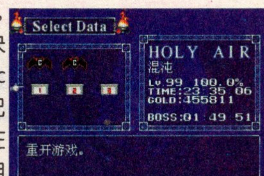
尤里乌斯是不能装备任何魂的，这就是说他不能用苍真的方法突破瀑布。注意到水面上漂着的小船了吗？那就是为尤里乌斯准备的，等船漂到最接近瀑布的地方跳上去用L键闪入——站在船上等是不行的，那样的话船会莫名其妙地无法接近瀑布……

BOSS RUSH最速攻略

想要快速通过BOSS RUSH，混沌戒指必不可少，事先装备好89号红色米诺陶洛斯、黑豹和100号卢比坎特的魂，并将104号终极卫兵和55号曼提科的魂准备好以便随时调用。

当一出现时马上喝下3年的牛奶，苍真的HP减到1，这时卢比坎特的魂发挥作用，将苍真的能力提高到最大。前几个BOSS转身使用红色米诺陶洛斯的巨斧秒杀。打雷吉昂临时换上曼提科的魂配合攻击，消灭后立刻换回黑豹赶路；打巴洛尔和格拉汉姆则要临时更换终极卫兵的魂，这样就不必在躲闪上消耗时间了。

按这个打法，ホ－リ－小狮的最快纪录是1分49秒（emc32）。另外还可以配合82号飞鱼的魂，在BOSS变身等间歇期间祈祷，提高攻防能力以获得更快的速度，目前已知的最高纪录是1分20秒。



顺便说一下，尤里乌斯没有什么太好的BOSS RUSH方案，只能硬闯……ホ－リ－小狮的最快纪录是4分58秒。

隐藏结局

如果在最终战里挑战混沌失败，此时不会GAME OVER而将进入隐藏的BAD ENDING。

苍真未能打破混沌的力量，最终被邪恶的意识完全入侵，成为了真正的德拉库拉。

正当德拉库拉坐在玉座上独饮时，尤里乌斯破门而入。

“让你久等了。我是来履行我的诺言的。”

德拉库拉手中的酒杯摔在了地上……





序章　草原の少女

本章目的：敌人全灭

女主角リン与军师名字(玩家的姓名)在旅途中遭遇到一伙山贼的袭击，リン赶忙赶回自己的帐篷里叫醒了正在酣睡的玩家。告知有敌人来袭……

要点：本关是游戏的第一关，是给玩家熟悉系统使用的，所以没有什么难度可言，只要按照游戏中人物给予你的提示进行下去就可以过关。由于女主角リン身上所携带的恢复道具数量有限，而且在前几关无法买到，所以必须计算好使用，不要稍稍损失一点HP就使用，一定要留到最关键的时候！

过关后リン与军师都发现敌人似乎是为了寻找什么才来到这个村子，但是根本就没有找到什么……

第一章　命运の足音

本章目的：敌人全灭

天才剑士リン与立志成为天下第一军师的玩家俩人整理好行装上路了，在赶往交易都市的山道上出现了一座用来中转的小村落，刚刚走进去忽然发现有强盗正在洗劫这个村庄，解救这里是リン义不容辞的义务！

要点：登场后发现我军有两名骑士加入，首先按照系统给的提示完成指令。由于骑士的防御力很高所以放在前线最好不过了。敌人主要的武器是斧子，对付这种武器要用剑来克制才好！本关的地形有能力的加值所以尽量站在上面迎敌吧！

由于ケント与セイン也是外出游历修行的骑士，所以两队人一拍即合共同走上了冒险之路。

第二章　精灵の剑

本章目的：敌人全灭

众人一路顺着山道继续前进，终于来到了存放精灵之剑的城市，但是就在进入的一瞬间突然出现了一群强盗占领了这里。并且囚禁了精灵祭坛的主祭，为了夺回精灵之剑リン等人毅然出手援助。

要点：本关是第一次没有军师进行指点，首先要四处探访几处的建筑物得到情报，要处处小心。主角リン的实力很强，可以一个人从下面的城道中自己杀入，剩下的同伴由于是骑兵所以无法越过山坡，只有从上面城墙处的一处缺口处攻入(城墙可以击碎)，之后上下夹击消灭敌人，先用我军的骑兵去消耗BOSS的HP之后在用主角进行一击必杀的攻击。

战斗很快的完结了，由于在リン的努力下众人很快的夺回了精灵之剑，并且救出了被囚禁的主祭，就在リン刚刚拿出精灵之剑还给主祭的一瞬间，剑身发出了蓝色的光芒。经过主祭的解释原来精灵之剑只有认定主人的时候才会发出蓝色的光芒，精灵之剑终于有了归属……

第三章　小小の佣兵团

本章目的：敌人全灭

为了揭开リン的身世之迷众人决定起身前往リン的家乡去探询，可刚刚

出了龙潭又进虎穴。众人在无意之间走入了一座小小的山村，碰巧本地著名的山贼头也在下山来找寻猎物……



要点：本关会有飞马骑士フロリーナ登场，此人的移动力是我军中最高的并且素早也快，所以首先让他去探访左上方的民居发生情节，主角リン以第一时间进入下面的民居在里面发生情节弓箭手ウィル会加入我军，灵活运用弓箭手的远距离攻击先杀掉隔墙上的敌人，后在用骑兵从右边的出口处冲出去，最后汇合众人一起消灭右上角的敌人。本关中出现了武器屋里面有长枪和长剑可以够入给主角买一把吧！

当战斗打完后交谈，原来飞马骑士フロリ－ナ是リン的好朋友，俩人一番交谈后フロリ－ナ也加入到队伍中来。众人商议后决定我军已经有了一定的实力可以组建一支象样的佣兵团了，于是リン小小的佣兵团便诞生了。

第四章　生业の影で

本章目的：坚守7回合

经过几番激战的众人十分疲劳，在夜晚降临的时候大家来到了一所废弃的大房子里休息，正要休息时房子四周被一伙强盗包围了，原来这些人就是白天被击败的那些盗贼前来报仇……



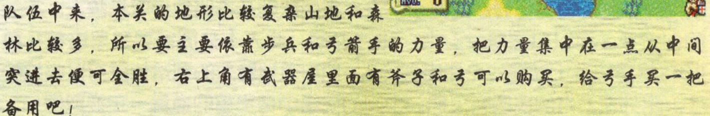
要点：敌人在刚刚登场数量就高达14人，而且有弓箭手出现且每回合都会增援1—2人，不过不要惊慌只要撑过7回合就没事了，布防安排如下：首先叫リン堵在右边的大门处待机弓箭手ウィル要站在她的身后，等敌人中一个名叫ドルカス的角色走过来与其对话可以说得，这样右边的防守就没有问题了，其它众人堵住下边的出口，左边的城墙是可以拆除的，但是敌人要用5个回合左右，所以尽快杀伤下面的敌人。如果前几章中骑士的等级练到5级以上就可以清除面前的敌人顺势杀下去，直接消灭敌人的BOSS。

第五章　国境をこえて

本章目的：敌人全灭

马上就要越过边境时，见到两个人被追杀，追杀他们的人似乎也对リン等不怀好意……

要点：登场后先叫主角リン说得魔道士エルク与祭司セーテ后，他们会加入到队伍中来，本关的地形比较复杂山地和森林比较多，所以要主要依靠步兵和弓箭手的力量，把力量集中在一点从中间突进去便可全胜，右上角有武器屋里面有斧子和弓可以购买，给弓手买一把备用吧！



被解救下的俩人十分感激リン的一行人，并且请求リン等人将他们俩人护送回国，リン一口答应了下来！

第六章　夸り高き血

本章目的：特定解除

护送的途中大家来到一座毗邻边境的城市，走进城市补给时，忽然见到迎面跑过来一匹马。上面有一位年轻的弓箭骑手，他边击退敌人边向リン这边跑过来。



要点：战斗开始后射手ラス加入，在第一回合让主角去上方民宅发生情节，盗贼マシュー会出现加入，大家在配合盗贼マシュー打开正上方的大门，里面有一处机关只要踩动就可以打开下面的大门，这个房间中有天使之衣，得到后不要着急使用。右下角的大门里有破铠刀（对重铠特效）一定要得到对以后战斗帮助很大，都得到后让盗贼打开右上角的门，碰触机关可以打开本关Boss所处的密室，由于BOSS是重铠战士所以用刚才得到的破铠刀很轻易的战胜。另外在本关中的民居里是可以得到钥匙的，一定要留用（不用盗贼也可以打开门的）过关后得5000元的奖励。本关中的敌人十分贫弱数量也不多可以轻易胜利！

战斗之后众人得知リン的祖父受到叛徒的出卖正身处陷境，于是大家立刻赶往了他的领地前去解救。

第七章　旅の姐弟

焦急的リン归心日切，恨不得马上赶回去，但在这时却有一个人找来向她求助……

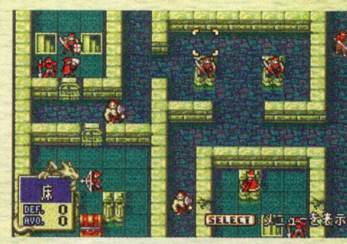
本章目的：击破 Boss

要点：此章中开始出现进击画面，可以提前准备战斗，战斗开始时吟游诗人ニルス、修道士ルセア会加入。ルセア的光之魔法十分强劲要早早培养。右边有两座桥可以过河，注意只有最右边的桥才可以让骑兵通行。只要让所有的步兵全力守住左边的桥头就可以消灭敌人的主力，本关的敌Boss为黑魔法师，他的黑暗魔法虽然厉害但是只要让修道士ルセア和他一个人单挑，其它众人不要过去很容易就可以消灭他！过关后有进入外传的选择，可以选择进入。

本章外传进入条件：十五回合以内过关

第七章外传　黒の影

本章目的：敌全灭



被击退的黑色教团向着西南方逃去，为了查清事件的真相众人立刻起身追赶了过去！正在追击的途中来到了一座古老的城堡，里面出现了一个奇怪的黑影，经过讨论众人决定要一探究竟……

要点：本关地形比较复杂而且有宝箱和门要开，所以一定要带上盗贼，我军可以在左边的墙壁上打出一个洞口抢在敌人盗贼之前得到宝物，中间的方型房间是封闭的，可以用弓箭手和魔法师干掉里面的敌人至于进不进去都无所谓，里面什么也没有。左上方楼梯口处会有敌人的增援不过实力不强，只要让我军的骑兵冲上去即可解决。敌人的BOSS是个剑士由于没有远程攻击武器，所以让有远程攻击武器的同伴上去可以在不废血的情况下收拾他。

击倒头领后刚刚要一问究竟，他立刻服下毒药当场毙命，这倒让众人摸不找头脑，这里到底有什么不可告人的秘密呢？

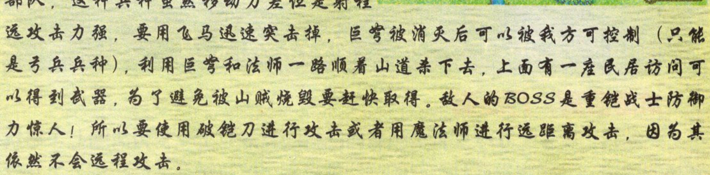
第八章　谋略の涡

本章目的：敌全灭

在越过阿佛艾领与卡多利领后，众人来到了侯弟的领地，在这里她们遇到了侯弟派出来的阻击部队……剩下的时间已经只有两天了！リン的心里充满了不安与焦虑……



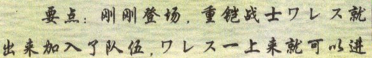
要点：本关中敌人首次出现了巨弩部队，这种兵种虽然移动力差但是射程远攻击力强，要用飞马迅速突击掉，巨弩被消灭后可以被我方可控制（只能是弓兵兵种），利用巨弩和法师一路顺着山道杀下去，上面有一座民居访问可以得到武器，为了避免被山贼烧毁要赶快取得。敌人的BOSS是重铠战士防御力惊人！所以要使用破铠刀进行攻击或者用魔法师进行远距离攻击，因为其依然不会远程攻击。



虽然这次的攻击成功了，但是主角一行人还是中了兰古雷设下的圈套被诬陷以叛国的罪名，并且四下发出通缉令要消灭リン等一行人……

第九章　悲しき再会

本章目的：城门压制





刚刚回到故乡的众人就被惯上了叛国的罪名，但是不能让这种情况在继续下去。一定要想办法洗掉罪名！正在这时一个神秘的人物来访……

要点：刚刚登场，重铠战士ワレス就出来加入了队伍，ワレス一上来就可以进行转职能力十分不错可以放在阵前做炮灰，去左上角的民居里访问可以找到火把，本关敌人主要是埋伏在各个寨子里的基亚兰兵，最好集中兵力从一个方向打出去，3个回合后会出现迷雾可以点燃火把照亮。将四处的敌人肃清之后慢慢的包围敌BOSS，之后将重铠战士堵在他的身前，其它人用远程武器辅助进行攻击。3~4回合就可以消灭他，要注意的是和他战斗时千万不要去冒险攻击，尤其是法师等HP少的角色当HP不足时立刻换下来。不要与其正面冲突！

众人终于冲过了兰古雷的封锁线，但是西边的基亚兰侯位已经被侯弟夺得！リン的祖父也被侯弟害死……

第十章　遥かなる草原

本章目的：城门压制



祖父的死使得リン怒火中烧，为了给祖父报仇一定要亲手打倒侯弟，最后的试炼开始了！只有打倒侯弟我们才有未来！

要点：本关的敌人众多而且种类纷繁，首先把大军移动到最右边待命，不一会儿敌人就会冲上来，慢慢的消灭它们，之后向下移动。右中的民居中有加魔力+2的戒指一定要得到，屏幕下方有一块没有桥梁相连接的陆地，上面有道具店和武器店，里面有很不错的道具如果有钱的话可以给自己换换装备（可以派遣飞马骑士前往或者打倒古树）。敌Boss实力十分强大不要硬拼慢慢的用魔法削弱它的HP最后再让主角给它最后的一击。



在制压王城后リン在地牢中意外的发现自己的祖父原来还没有死，于是祖孙二人开始叙说以往的故事……

（リン篇结束）







第十一章　旅の始まり

本章目的：门压制

一年后，王子エリウッド带领着自己的朋友兼卫士マ－カス踏上了寻找梦想的路途，刚刚出发离开自己的领地就遇到一伙盗贼在洗劫村庄，エリウッド自然是不能放过他们了……

要点：终于到了正式的篇章，刚开始我军便有圣骑士，弓箭手等多兵种加入。战斗对我军十分有利，第2回合会有斧兵バアトル和ドルカス出现前来助阵，主角等人的实力都非常的强直接冲过去即可。敌BOSS是防御力很高的山贼要是怕麻烦就用マーカス干掉他，不过这样经验值就要少很多了。地图右上角的民居里可以找到龙之盾（防御力+2），在过关之前不要忘记到道具屋中补给一下物品。



那个是エリウッド王子吗？我是村里的村长，我代表村民十分感谢您的帮助……消灭山贼后王子エリウッド在接受感谢后又带领大家上路了。

第十二章　比翼の友

本章目的：敌全灭



在听过村长的一番话后得知父亲奥斯提亚也外出冒险，但是在经过敌人领地时神秘的失踪了。为了找寻奥斯提亚侯大家立刻赶往了兰克鲁丝城……

要点：敌人数量十分多，要小心前进。可以先守住下方的山谷口削弱一下敌方的实力，左中的民居里有秘传之书（技能+2）。三回合后斧兵ヘクトル与重铠战士オズイン会在最左上角登场，这俩人虽然面对的敌人很多但是根本不用去支援。因为他们的实力很强（ヘクトル要重点培养），倒是右边的敌人开始向下移动，我军这时可以在山前等候敌人的到来。5回合后敌方的BOSS也会行动从右边的山道中冲下来，只要好好利用那里的地形就可以获胜，另外本关的武器店有不少的好武器买一点作备用吧！

战后エリウッド与バアトル进行交谈得知袭击我们的是兰克鲁丝领地内的野党集团……为了安全打算众人决定一起上路！

第十三章　真实を求めて

本章目的：城门压制



在兰克鲁丝城前众人遇到了一伙山贼，这些山贼不仅仅打家劫舍居然还洗掠城池，エリウッド身为王子怎么能坐视不理呢?

要点：本章敌人虽然不算太多，但是布局很不利于我军展开，首先将队伍分成两个部分，一支由マ－カス带队另一支自己带领，マ－カス队的任务是击倒河流中间的古树打开条道路杀下去，主角队则从右路包抄收拾敌人。本关的剑士ギィ可以用盗贼マシュ－进行说得，此人十分厉害要早早培养！敌BOSS是重铠战士随便找个使用剑的人，把对重铠特效的剑给他就可以收拾的了。另外左上方的民居有火把，中间的民居中有贵重的道具一定要取得！

本章外传进入条件：访问左上方的民居

第十三章外传　行商人マリナス

本章目的：坚守7回合，保证マリナス生存



兰克鲁丝侯的遗言使得エリウッド大为吃惊，主角等人立刻赶往克兰丝的领地，在出兰克鲁丝的领地后众人遇到了一件怪事……

要点：本关的环境很特殊，是在黑夜中战斗，上一章得到的火把现在可以派上用场了。敌人会用3个回合的时间来砍倒古树，所以前几个回合摆设好阵型在小岛上等它们来送死，マーカス是队中最强的角色，可以担负起访问右上角民居的任务（里面有5000元）。其它人不要出击只要守好脚下站的小岛就好，等待7个回合自然会过关！

战斗后救下一人，他的名字叫作マリナス，他似乎可以提供给我们许多

可以用的道具，为求安全他要求加入我们的队伍，队中正好缺少一个商人于是マリナス就留了下来。

第十四章　うごめく者たち

本章目的：敌全灭



在里基亚的中央位置的兰丝侯爵领地，有一个永远不满足的领主。他的名字叫作克利夏，父亲的失踪与村长所说的秘密全部都和他有关系，为了求得解答エリウッド来到了克利夏的府邸……

要点：本关开始出现输送队和占卜两个新选项，输送队的能力是可以为队伍携带武器！可以参加战斗但不能进行攻击，敌人的骑兵很多，所以我们要缓缓前进争取把上方出现的魔道士エルク救出来，他可是老伙伴了，我军应该把主力放在地图的中间一个一个地引诱敌人的骑士前来，之后慢慢的消灭它们。身后的海贼也是十分讨厌的用骑兵和弓箭手解决掉就可以。访问上方的民居会得到大剑，左下角的民居中访问会发生情节。之后骑马祭司プリシラ加入，敌人Boss是高阶骑士但是能力太低用主角的特效武器可以轻易击败，之后得到银枪。战斗之后克利夏的儿子被捕获，从他口里得知エリウッド的父亲原来还没有死去。并且还知道了原来这一切的幕后黑手就是名叫黑之牙的组织……

第十五章　キアランの公女

从克利夏的儿子处问出，原来克利夏现在兰丝侯领地的中心位置要组织一场以奥斯提亚侯为中心的反乱计划。这到底是为什么呢？一切的迷团只要抓住克利夏就可以知道真相……

本章目的：压制城门



要点：女主角リン又出现了，这下我军的实力大增，登场后的形式不错我军前后夹击敌人，森林是我军最大的掩护，リン等下面的部队先到道具店中把身上的白玉卖掉得到10000的金钱，再大肆购入道具充实自己。上面的エリウッド王子队慢慢的向中央推进，在敌人城前胜利会师！主角的特效剑对敌BOSS有特效可以达到一击必杀的作用。过10回合后敌人会以每回合2人的速度增援，不过到那时敌人的大势以去了！左边民居里有宝玉，中间的民居里有B级银枪。都是必须得到的宝物！

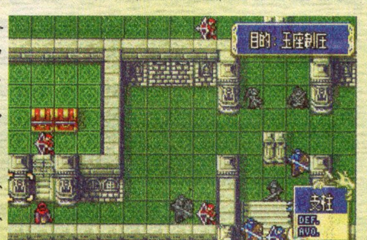
第十六章　谜の行方

本章目的：压制王座

击破兰丝侯的近卫大将巴乌卡将军后エリウッド王子继续向基亚兰城进逼，现在的基亚兰城中仍旧存留着许多的兰丝士兵，但是为了正义必须攻占基亚兰城……



要点：在本关的出击画面中一定要选择带盗贼出战（宝箱和大门很多），最好先给リン队的骑兵练级因为它们的成长力都不错，マーカス就可以不必在再出战了因为他实在够强了。战斗开始后先扫清门前的步兵，左边房间的宝箱中有英雄之证。左上方的房间里有A级剑和骑士之证都是转职道具必须得到，8回合后敌人会有4个骑兵来增援所以留下移动力低的步兵断后保护盗贼安全。大军推动到上面时，中间有楼梯的房间中会以每回合一个的速度增援法师，所以我军要及早占领楼梯口！本关敌人的BOSS是重铠战士防御力很高但是HP不多只要使用特效武器就很好解决。另外地图中间的佣兵レイヴァン可以用骑士祭祀プリシラ说得，说得レイヴァン后再用他说得监狱里的ルセア。若是怕キアラン兵阵亡无法进入外传的话就救出一人带在身上！



本章外传进入条件：キアラン兵至少生存一人

第十六章外传　港町バドン

为了向新的目的地出发必须要有一条船才可以，众人来到了港町バドン好不容易在这里找到了愿意载渡他们的大叔。可就在这时一群海贼闯了进来……

本章目的：特定对话



要点：本关敌人能力不算强但是很难缠，不要单独出击仍旧要死守阵型，慢慢的向左推进。右方的民居中访问发生情节后黑法师カナス加入，正上方的民居中可以得到必杀短弓。左上方的民居里可以得到对枪系强的特效剑。从第二回合开始敌人会有一支很强的骑兵增援，骑兵的队长使用的是一把必杀之剑千万小心，最好用魔法远距离攻击削弱他的HP后用特效武器消灭他，然后全军向下移动在下面的通道口死守，慢慢的消灭他们，但是要注意的是不要让飞马骑士出现在敌弓箭手的目标下，敌人的弓箭手可以对我军飞行系角色是一击必杀的。消灭所有的杂兵后之后可以向前推进，来到斗技场附近。这里可以用来赚取经验值与金钱之用。斗技场上面的海贼是不会主动攻击我方的。并且以后会加入我军所以现在不要杀死他，直接与BOSS对话即可过关！如果主动攻击敌BOSS就会GAME OVER所以不要乱试……



经过一番苦战众人终于找到了一条可以出海的船……于是大家又上路了！

第十七章　海贼船

海船顺利的出发了，在一望无际的大海上有一座小岛。这个被迷雾包围的小岛就是主角父亲失踪的地方魔之岛！……正在众人享受航海的乐趣时两艘挂着骷髅旗的海贼船搭了上来。

本章目的：生存11回合



要点：我方登场的地点中央的船舱门就是道具和武器店，赶快进行补给。由于是本章目的是生存11回合，所以不用太费周章，等在船头过11个回合就可以。如果想把敌人全灭就比较麻烦了，首先组成3个人的战斗单位，一定要队中最强的，用这支小队扫荡右边的敌舰可以得到长柄刀和抗魔药，其它的同伴死守大船左边的搭板，直到独立部队回来支援。之后两军汇合直取敌人BOSS，敌人的BOSS身前有个黑魔法师他身上有导の指轮（可以用来转职祭司系的角色），敌BOSS是黑魔法师他的魔法十分厉害。所以要用会使用两回合攻击的同伴进行一击必杀争取不要让他有反击的机会。



消灭海贼后大家又继续驶向魔之岛，靠岸后发现原来岛上都是密林树海，于是大家决定谨慎行事……

第十八章　魔の岛

与此同时，主角的父亲正在和克利夏交谈，原来克利夏为了达到称霸大陆的野心而利用黑之牙来控制魔龙。绑架主角的父亲也是为了给四周的国家

制造内乱的机会，主角此时并不知道此事并且迷失在了树海中……

本章目的：击破 Boss



要点：敌人的BOSS是在屏幕的最下方，所以要分兵两路分别包抄，5回合后飞马骑士フィオーラ登场让我军的飞马フロリーナ进行说得，我军的左路军应当以步兵为主缓缓向下推去，要尽快的占领桥头的两座寨子，以此处为据点等待敌人的进攻！右路要以骑兵组成快速部队，追击逃跑的盗贼（身上有重要道具）。等左路军把敌人的骑兵消灭之后就可以大胆的向下推进了，在地图的下方汇合一起消灭敌BOSS，要注意的是敌人的BOSS有一种可以距离三格射击的长弓需要小心，最好使用女主角的精灵剑进行特效攻击。另外本关的大雾可以点燃火把进行照亮。

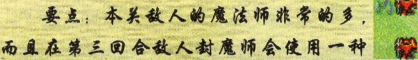


本章外传进入条件：十五回合内通过

第十八章外传　魔封じの者

众人顺着敌人逃走留下的足迹继续追踪，在树海中越走越深。最后终于来到了黑之牙的前哨……



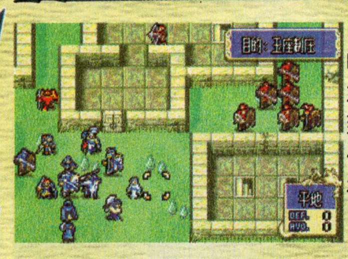


本章目的：门压制

要点：本关敌人的魔法师非常的多，而且在第三回合敌人封魔师会使用一种法术封住我方法师的施法能力，不过没关系我军不能使用魔法，敌人也照样用不了，只要小心敌人的重铠战士就没什么问题了，另外敌人中有不少的飞马骑士所以登场时要多带几个弓箭手备用。本关中敌人的BOSS有两个：一个是法师一个是封魔师，打的时候大家要注意顺序。要先消灭敌人的魔法师，之后对付敌人的封魔师，如果先对付了封魔师那么攻击之后的第二回合封魔师就会逃跑（后打一回合内没有消灭也会逃走），而这时敌人的魔法师就可以攻击我军了而且威力超强对我方角色一击必杀，所以一定要注意攻击顺序，先打魔法师再攻击封魔师。

混战之后大家离开了树海向着黑之牙的总部龙之门的方向前进。

第十九章　龙の门



展现在众人眼前的是一座非常雄伟的遗迹，这里就是黑之牙的总部龙之门。大家正要进入时队中的舞娘尼尼亚预感到有危险将要来临并奉劝大家不要进入，但正在说话间一个身穿黑衣的男人出现在エリウッド的眼前……

本章目的：王座压制

要点：本关的敌人较多，出战时一定要带上盗贼因为本关的宝箱里有不少的好东西，左下角的宝箱里有2回攻击的弓，左边的宝箱里有青之玉和无视敌人魔防的黑魔法书，右边的箱子里有导の指轮和魔杖。第2回合左上方敌有一盗贼ラガルト出现让主角前往对话可以说得。本关地形复杂比较难打，登场后首先叫部队堵住上面的通道把上面的骑兵都引过来消灭掉，之后兵分两路一支继续向上推进另一支则打破右边的墙壁穿行过去。由于敌人不强所以要多花时间来保护好盗贼的安全，5回合后我军的身后会出现敌人的飞马骑士来援，留下斧兵解决即可。敌BOSS攻击力十分强大，HP低于30的最好都不要靠近否则必死，主角的特效剑对它还有点效果多多使用吧！另外，左上角处有一个重铠骑士身上带有C级的投枪也要拿到。

克利夏死了，エリウッド立刻带人冲进了遗迹，在遗迹里发现了自己的父亲同时也发现了被抓走的尼尼亚。原来尼尼亚已经被黑之牙控制，并且重伤了エリウッド的父亲，但这还不是最坏的由于有了尼尼亚的帮助火龙被复活了……





第二十章　新たなる决意

父亲的死使得エリウッド十分的难过，エリウッド漫无目的的回到了港町バドン，父亲临死前的那幕一直深深的烙在了エリウッド的脑中……

本章目的：击破 Boss

要点：本关又是夜晚出击，前几章获得的火把再次派上了用处。这是大家肯定已经有转职的角色了所以战斗变得简单了，战斗时先点起火把照亮四周，敌人分别在四个角落中都有出现，要注意的是右边的斗技场附近还有敌人的龙骑兵出现可以用弓箭手消灭它们（龙骑兵使用的武器都是毒枪要小心）。屏幕的右上方和右下方分别有巨弩一定要及早占领以免被敌人夺得失去了先机。我军在打这关时可以先在中央位置防守3.4回合消灭敌人冲上来的先锋，之后在分3路分别清剿四周的敌人，最后大家在右边的大门口汇合，几回合后敌人的BOSS就会出现。他的身上带有英雄之证，可以让盗贼先偷出来！在让使用剑的角色冲过去就可以轻松消灭掉他。本关的道具是正下方的民居中有解毒药，右下角的民居中可以找到对龙系敌人特效的宝剑都一定要得到。



为了求得事件的最后真相，エリウッド开始带领大家向父亲的奥丝提亚候爵领地前进……于是新的征程就此展开了！

第二十一章　二つの绊

黑之牙的势力虽然受到很大的打击，但是还有不少的残部逃脱了出去，为了复仇由四牙组成的部队正在筹划一场新的阴谋，不知情的エリウッド等人慢慢的步入其中……



本章目的：生存 11 回合

要点：我军位于屏幕的上方，战斗开始后第一回合骑士イサドラ自动加入。第二回合射手ラス带领援军出场，我方可以让リン过去进行说得。本关战斗的关键是不可以让敌人松散的兵力集中起来，首先让盗贼打开左边的大门把敌人吸引过来消灭，左边的龙骑士ヒース可以用エリウッド进行说得。之后敌人会敲碎右边的石墙冲进来。不用着急用防御力高的人挡住即可。等到消灭冲过来的敌人后尽快占领地图上的巨弩车进行远距离攻击，占领巨弩车后用来削弱敌BOSS的HP还好他不会移动，其它的同伴守住大门前的通道，等到可以一击必杀时在冲过去消灭他。另外地图的左边和右边分别有一辆巨弩车一定要派有一定实力的同伴上去保护，不要被敌人使用否则我军就会处于被动了。

第二十二章　生きた传说

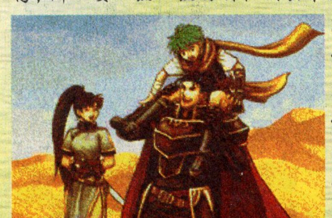
纳巴克沙漠，这里白天是灼热的大地晚上是极寒的严冬，两种环境相互

交替很少有人愿意涉足其中。为了寻找传说エリウッド一行必须要到这里来……



本章目的：敌全灭

要点：由于是沙漠移动力受到限制，所以更要紧缩阵型向前推进，一定要在第一回合内干掉上面的三个敌人，那是很大的威胁，第二回合开始后狂战士ホークアイ登场可以用主角进行说得。之后战斗开始后要先让主角エリウッド与贤者パント对话此人能力极强但是本关不会加入要到24章才会加入，敌人有俩个BOSS全是使用斧子的而且命中率很高，所以要一点一点的引他们出来再包围消灭。由于贤者パント的实力过强，



所以经常还没有轮到我方行动敌人就全部被他消灭了，但为了和他对话我军可以让龙骑士携带主角飞过沙漠到他的身边去，但动作一定要快！本关的重点就是在于怎么消灭敌人的俩个BOSS得到他们的经验值，上面的那个可以主动攻击（魔法），下面的只能引诱他出来战斗才可能取胜！

本章外传进入条件：ホークアイ加入

第二十二章外传　创られし命

在越过暴风之后ホークアイ带领大家来到了一座废弃的遗迹之中，遗迹中封魔师鸠夏纳再度出现在众人的眼前……



本章目的：敌全灭

要点：本关比较容易敌人不多也没有BOSS，登场后我军被墙壁机关切为两半，所以要兵分两路。边打破墙壁前进边消灭敌人，左路的敌人不多所以尽快的使两支部队汇合。左边的宝箱中有A级大剑，右下方的宝箱里有混乱魔杖，中央的宝箱中有秘传之书。大军在中央部分进行汇合之后打开封魔师的房间，大门被打后他就会逃跑并且会留下很多士兵断后。消灭它们即可过关。

鸠夏纳逃走了，众人在遗迹中继续搜索时另人意外的见到了エリウッド的母亲……

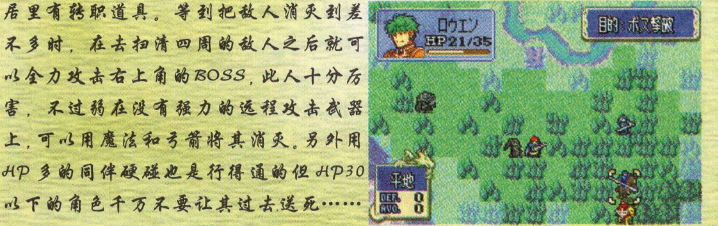
第二十三章　四牙袭来

在大贤者阿多斯的指导下众人继续向着波鲁索的方向前进，作为大陆上最强的军事国家一直以来与基里亚保持着友好的关系。国王德滋索多一直是以高压政策统治国家的，站在基里亚公子的立场上行动要受到很大的限制，因此エリウッド乔装改扮混进了波鲁索的领地内。

本章目的：击破Boss



要点：本关的敌人很多，但是地图不算大。左边的战士ガイツ可让我军的ダーツ进行说得，首先我军应当牢牢的守住村口的大门等待敌人上来慢慢削弱它们的兵力，由于敌人的数量很多攻势又十分庞大，所以一定不要主动出击。如果还有力量的话派龙骑士直飞右下角去杀那里会使用超远距离攻击的法师顺便访问民居（得到地之封印）。访问左上角的民居中有封魔法杖，左中位置的民居里有转职道具。等到把敌人消灭到差不多时，在去扫清四周的敌人之后就可以全力攻击右上角的BOSS，此人十分厉害，不过弱在没有强力的远程攻击武器上，可以用魔法和弓箭将其消灭。另外用HP多的同伴硬碰也是行得通的但HP30以下的角色千万不要让其过去送死……



第二十四章　届かぬ手、届かぬ心

波鲁索王室的爱恨情愁好象一场闹剧一样，エリウッド意外的介入到其中来了，为了得到波鲁索王室的支持エリウッド秘密的潜入到波鲁索的皇宫来……



本章目的：生存11回合



▲本作最强角色……

要点：本关开始后自动发生情节贤者パント和弓箭手ルイーズ加入我军，战斗开始后我军被上下分成两部分，上面的エリウッド队要尽快向下和本队靠拢，第二回合敌人增援的龙骑士超强，HP60攻击力高达37千万不要去碰他。右上角的武器屋中有必杀武器可以买到！有钱的人可以去看看。部队汇合后直接往下面跑去，左下角的民居中可以找到修复之杖（修复武器）。只要一直跑到屏幕的最下面，敌人就不会在追来，然后老老实实的挨过剩下的回合。回合用完时敌人自动会撤退！本关中其它的散兵大部分都在山上，行动缓慢很容易收拾，第5回合后左下角会出现敌人的4骑增援。



第二十五章　暗の白い花

黑之牙暂时被击退了，随后主角等人追了下去，众人一路向南追踪，经过リン的仔细判断找到了几个足迹，顺着痕迹他们来到了波鲁索附近的山顶，这里终年被积雪覆盖，远处的山麓隐约的出现了一座古城……。



本章目的：压制王座

要点：本关是在雪地中战斗，移动力和在沙漠时没有区别。敌人比较分散，战斗开始后我军从出现的位置开始向上移动用弓箭手消灭敌人的龙骑士，盗贼可以慢慢的打开上方的大门让大家冲进去消灭里面的敌人。到达中央位置时可以兵分两路一支带着盗贼向左上角打，另一支在右边中间的位置上等待勇者ハーケン的出现，10回合后勇者ハーケン带兵出现，这时用エリウッド上去进行说得即可加入。右上角的房间里有BOSS可以放到最后再消灭他，先去四处搜集宝物。正上方的房间中有魔性之眼，中央的房间中有白之玉和理魔法书，正下方的房间内有英雄之证。

第二十六章　夜明け前の攻防



黑之牙派出暗杀萨夫鲁王子的暗杀队开始行动了，为了阻止这件事的发生エリウッド急忙向波鲁索的宫殿赶去……

本章目的：友军生存15回合

要点：本关的战斗是在黑暗之中进行的，宝箱和大门都很多一定要带上盗贼。登场后我军兵分两路打开大门分别包抄过去，右边的部队实力一定要强，而且速度要快！好去救援ニノ，如果她死了就无法进入外传了。右边的宝箱中有护身符（转职道具）和移动魔杖。敌人的BOSS会使用超远距离的攻击尽量不要靠近，而且魔防高达28之多！魔法攻击全部无效。所以只好等到她将全部魔法都打光在用物理攻击消灭它，其它的敌人根本对我军造不成什么威胁。只要注意一点中央部位不停出现的魔法师即可。

进入外传方法：エリウッド说得ニノ，然后ニノ再去与ジャファル对话即可。

ジャファル对エリウッド为什么要救他产生了疑惑，为了澄清这种疑惑他把大家带到了黑之牙的一个据点……

第二十六章外传　决别の夜

黑之牙的暗杀者ニノ与ジャファル俩人终于弃暗投明加入了エリウッド的一行人中，就在这天的夜里……

本章目的：压制王座

要点：本关比较特殊，我军出现在一个迷宫中，而且四周都是水无法通行，首先将大军向前面的平台上移动，下边的魔法师对我军威胁很大要早用龙骑士干掉，第3回合左边的桥打开了敌人会从后方冲上来让我军的斧兵挡住路口，第4回合上方的桥出现之后前进的道路总是相互交替出现，要注意的是尽量不要把自己的同伴放在桥的中央位置，因为每过一段时间桥就会消失，要是没注意走到桥中间……如果真掉在中间用龙骑士去救回来就是了，但还是要尽快过桥，敌人的援军源源不断的向中央的位置冲过来，在这里受到地形限制没什么战术好讲，凭实力取胜吧！本关的BOSS是个魔法师，她手里有超远距离的魔法等她放完后再上去用物理攻击消灭她，另外魔法攻击对她根本无效不用再实验拉~~！

情节完成后ニノ与ジャファル正式加入，实力超强啊！

第二十七章　运命の齿车

得到贺兰尼王妃的帮助，エリウッド一行人以最快的速度赶到神殿去。从王妃的书信中知道原来想进入神殿是有一条秘道的……



本章目的：敌全灭

要点：本章的地图很大，敌人多达43个而且实力也很强劲，不太容易对付。我军要缓缓向左推进，那里有武器屋和道具屋尽快进行补给，然后反回来向中央推进，消灭那里的敌人，中央的敌人好象潮水一样扑过来，好在实力不太强我方一个挑十个即可！10个回合后敌人的龙骑士ヴァイダ前来增援，我军可以让エリウッド王子前去说得。说得之后敌人会增援20个左右的龙骑士在左下角的山中！依靠巨弩车消灭敌人，之后向上推进，包围祭坛。祭坛两旁个有一架巨弩可以用来对付敌BOSS！本关的BOSS回避率很高一定要作好长期战斗的准备，两次攻击武器的武器对他似乎很有效果。其它武器能打到已经算很不错了！另外访问左下方的民居会得到传送之杖。



第二十八章　勇者ローラン





奥斯提亚郊外山洞中的封印就是此行的最终目的，为了获得解开封印的资格众人必须接受试炼……

本章目的：特定到达

要点：本关只能出场五人，所以一定要派有实力的上。按照现在的实力一直冲上去即可，只要到达Boss站立的地点即可胜利，但是为了经验值还是慢慢打吧！场景上有些微微发红的地方会有岩浆渗透出来会造成伤害，所以要注意站立的地点，主角一个人在中间的那条路需要小心，好在BOOS只死盯着他，只要不走进他的攻击范围他就不会动，正好利用这点把他吸引出来，之后用其它角色从后面包抄消灭他即可！或者直接占领目的地。





原来山洞中封印的就是古代勇者的灵魂，罗兰！成功通过试炼的エリウッド终于得到了他们的奖励！烈火之剑！但是接踵而来的并不是好事……

第二十九章　悠久の黄砂

尼尼亚的死和纳鲁卡鲁的嘲笑一直回响在エリウッド的脑中，这时赫克鲁托提议大家先返回奥斯提亚在做计较，疲劳的众人开始踏上返回之路……







本章目的：王座防守11回合

要点：本关的敌人几乎全是弓箭手和魔法师，所以要是冲的话选择回避高的人和防御力高的人过去比较好，很轻松的一关只要记住一个字"冲"。敌人的BOSS是个弓箭手攻击力还是很高的，不过只要用近战角色一包围就可以轻易胜出。左中的房间内的宝箱中有白之玉和龙之盾，左下角的宝箱中有体格+2的道具。



外传进入条件：击破Boss

第二十九章外传　战支度

本章目的：物资补给 限五回合

要点：没什么可说的尽力购物，把身上破烂道具全卖掉换新的！登场后得到30000元，抓紧时间吧！如果算的好应该正好够用！



第三十章　背水の战

尼尼亚的死使エリウッド不停的前进，终于大家来到了目的地魔之岛，那里有一定要打倒的敌人。决战的时刻来到了……





本章目的：王座压制

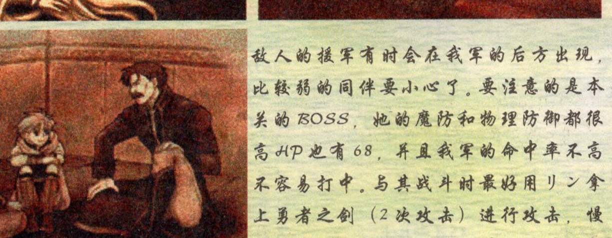
要点：战前准备时玛利纳斯的等级自动提升到6级，尼鲁司也会给主角一个天之印章。本关和上关的敌人一样十分的多，但是到现在我军的实力已经是今非昔比了。分上下两路直冲到中央去等着敌人围上来，我军以逸待劳全部消灭。当冲到屏幕上方的时候会有敌人的各兵种援军进行增援。不过等级不高不用放在心上，就是









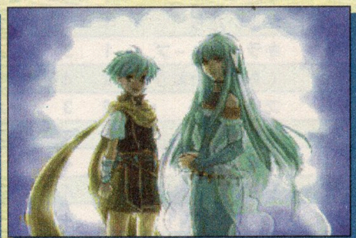


敌人的援军有时会在我军的后方出现，比较弱的同伴要小心了。要注意的是本关的BOSS，她的魔防和物理防御都很高HP也有68，并且我军的命中率不高不容易打中。与其战斗时最好用リン拿上勇者之剑（2次攻击）进行攻击，慢慢的磨下去直到她死掉！其它的敌人都不会对我军造成威胁。访问右下角的遗迹中可以得到魔之眼，正上方的遗迹中有风精灵的护符，左上方的遗迹中可以收得司祭レナート。



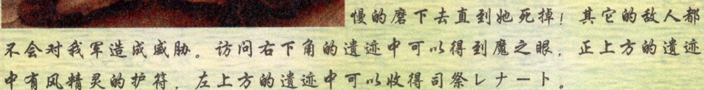












终章　光

不用多说，最后的战斗就要来到了！挥动手中的宝剑去迎接和平的到来吧！



本章目的：击破 Boss

要点 登场后发现以前死去的敌人BOSS一一复活，并且各占领了一个房间，我军要一个一个的进行击破十分艰苦！我方的大贤者阿斯托身上携带着神将器尽快的分给大家，周围的6个房间会按顺序出现，6个房间出现敌人的顺序是：弓箭手和魔法师一组，狂战士和重铠战士一组，盗贼和勇者一组。等到都打完后Boss大门才会打开，这家伙不仅自己出现还带领着俩个手下也都是十分强劲的法师！各种迷惑魔法搞的人头痛，并且每回合还会有援兵出现！但是也不要着急，这里有一个弱点，就是在打开最后的大门之前先把我军的部队全部移动到最上面的大门处待机，再把敌人最后一个引诱到大门附近击杀，大门就会立刻打开！利用这个空子立刻杀进去一回合消灭他，虽然他的HP高达75但是阿斯托的神将器对他却有特效。所以先用神将器消掉他多一半的HP再用其它角色的神将器将其轰杀！

虽然ネルガル被打败了但是魔龙最终还是被召唤了出来，为了阻止这一切的发生阿斯托毅然的用自己的身躯挡住了魔龙，但是力量相差实在太大了。阿斯托用尽了全力才只是稍稍阻挡了一下魔龙的攻势，就在危难之时已经死去的尼尼亚又复活了过来，并以自己的力量消灭了大部分的魔龙……

要点 虽然对手是龙但是对已经拥有神将器的我们来说根本不算什么！只要用俩个人来回交替很容易就可以收拾它的，一个站在它的攻击范围之内等它攻击时反击，另一个预备，下一轮在交换一下，反复四五次不愁它不死！右边会又一个远程攻击的魔法师从旁捣乱，只要站在他的射击范围之外就不用去理会他！

阿斯托终于完成了自己的使命，燃烧尽了自己最后的一点生命在エリウッド的怀中去世了……

之后就是通关的画面，大家慰劳一下自己多日疲惫的身心吧！





勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心

作者：windx　协力：namco163　特别感谢网站：ChinaGBA

GBA	厂商:Banpresto	发售日：2003年4月17日	售价：6800日元
	类型:RPG	游戏人数 1人	记忆方式：电池记忆
	媒体：64M卡带	对应周边：无	

元素系怪物资料

No	怪兽名称	☆	体重	所需怪兽	必要的心		能够觉醒的特技		
73	ギズモ	1	1	ぜんしゅぞく	ギズモ	ギズモ	ひのいき	つめたいいき	いきをすいこむ
174	かまいたち	1	2	ぜんしゅぞく	かまいたち	かまいたち	バギ	ヒャド	かまいたち
175	キラ－ウエ－ブ	1	3	ぜんしゅぞく	キラ－ウエ－ブ	キラ－ウエ－ブ	てっぽうみず	どくのいき	ふしぎなおどり
176	くものだいおう	2	4	マドハンド +0	キラ－ウエ－ブ	ギズモ	バギ	フバ－ハ	ひかりのはどう
177	フレイム	2	3	ギズモ +0	おばけキャンドル	おばけキャンドル	ひのいき	メラ	メダパニダンス
178	ブリザ－ド	2	3	ギズモ +0	アクアスライム	アクアスライム	ルカニ	ヒャド	ザキ
179	ちのせいれい	3	4	イイロ +0	ちのせいれい	キングレオ	バイキルト	スカラ	せいしんとういつ
180	みずのせいれい	3	4	アル－+0	みずのせいれい	グラコス	ベホマラ－	ヒャド	てっぽうみず
181	ひのせいれい	3	4	ピモ +0	ひのせいれい	りゅうおう	ひのいき	メラ	かえんぎり
182	かぜのせいれい	3	3	ドリ－ン +0	かぜのせいれい	セルゲイナス	しんくうぎり	バギ	ピオラ
183	ひかりのせいれい	3	4	やみのせいれい +0	ひかりのせいれい	ゴ－ルデンスライム	デイン	イオ	ひかりのはどう
184	やみのせいれい	3	4	パ－ラル +0	やみのせいれい	にじくじゃく	ザキ	せいしんとういつ	やみのはどう
185	イイロ	3	3	ぜんしゅぞく	イイロ	イイロ	いなずま	ハッスルダンス	ふしぎなおどり
186	ピモ	4	2	フレイム +8	ひくいどり	ひくいどり	ねむりこうげき	ハッスルダンス	ふしぎなおどり
187	カカロン	4	3	みずのせいれい +0	ドロルリウム	しんりゅう	スカラ	つめたいいき	たたかいのうた
188	クシャラミ	4	4	ひのせいれい +0	ジェノダ－ク	インフェルゴン	あまいいき	ハッスルダンス	バギ
189	バルバル－	4	4	ちのせいれい +0	マッスルコング	ナイトリッチ	ちからをためる	かえんぎり	いなずまぎり
190	ドメディ	4	4	バルバル－+0	グリフィンクス	デュラン	バギ	ルカニ	せいしんとういつ
191	りゅうおう	4	5	デュラン +0	カオスドレイク	しんりゅう	やみのはどう	いきをすいこむ	ひのいき
192	デュラン	4	4	やみのせいれい +0	スカラベ－ダ－	キラ－マシン 2	かまいたち	しんくうぎり	ちからをためる
193	アル－	4	3	ブリザ－ド +8	ホ－クブリザ－ド	ホ－クブリザ－ド	ヒャド	ハッスルダンス	ふしぎなおどり
194	ドリ－ン	3	2	ぜんしゅぞく	ドリ－ン	ドリ－ン	どくこうげき	ハッスルダンス	ふしぎなおどり
195	わたぼう	5	1	てんかいじゅう +50	ゴ－ルデンスライム	グランスライム	レミラ－マ	まねまね	くちぶえ
196	ワルぼう	5	1	デュラン +50	ダ－クスライム	グランスライム	レミラ－マ	なめまわし	まねまね
197	てんかいじゅう	5	5	ひかりのせいれい +0	てんかいじゅう	わたぼう	デイン	バギ	ひかりのはどう
198	ギスヴァ－グ	5	7	ドメディ +0	ドラゴンマシン	ワルぼう	ザキ	やみのはどう	デイン
199	パ－ラル	5	4	ぜんしゅぞく	パ－ラル	パ－ラル	マヌ－サ	メガザルダンス	ふしぎなおどり
200	マスタ－ドラゴン	6	7	てんかいじゅう +99	マスタ－ドラゴン	ギスヴァ－グ	ひかりのはどう	やみのはどう	デイン

史莱姆系怪物资料

No	怪兽名称	☆	体重	所需怪兽	必要的心		能够觉醒的特技		
001	スライム	1	1	ぜんしゅぞく	スライム	スライム	ちからをためる	ルカニ	まねまね
002	バブルスライム	1	2	ぜんしゅぞく	バブルスライム	バブルスライム	マヌ－サ	ぶきみなひかり	どくこうげき
003	アクアスライム	1	2	ぜんしゅぞく	アクアスライム	アクアスライム	てっぽうみず	キアリ－	ピオラ
004	マグマスライム	1	2	ぜんしゅぞく	マグマスライム	マグマスライム	メラ	ルカニ	ギラ
005	こんぺいとう	1	2	ぜんしゅぞく	こんぺいとう	こんぺいとう	ボミエ	おどりふうじ	スカラ
006	メタルスライム	2	3	ぜんしゅぞく	メタルスライム	メタルスライム	メラ	ヒャド	ザキ
007	ホイミスライム	2	3	ぜんしゅぞく	ホイミスライム	ホイミスライム	ホイミ	ベホマラ－	スカラ
008	スライムつむり	2	3	せみもぐら +0	スライム	こんぺいとう	ヒャド	キアリク	スカラ
009	リ－フア	2	3	ぜんしゅぞく	リ－フア	リ－フア	ラリホ－	ホイミ	ふしぎなおどり
010	スノ－ム	2	3	ぜんしゅぞく	スノ－ム	スノ－ム	ヒャド	ラリホ－	ザキ
011	キングスライム	3	5	スライム +8	スライム	スライム	ベホマラ－	フバ－ハ	ザオラル
012	はぐれメタル	3	4	メタルスライム +0	メタルスライム	はぐれメタル	ギラ	イオ	メガンテ
013	ダ－クスライム	3	3	ぜんしゅぞく	ダ－クスライム	ダ－クスライム	マホト－ン	マホトラ	ねむりこうげき
014	スライムナイト	3	4	ぜんしゅぞく	スライムナイト	スライムナイト	ホイミ	スカラ	うけながし
015	バブルキング	3	5	バブルスライム +8	バブルスライム	バブルスライム	マヌ－サ	マジックバリア	どくのいき
016	メタルキング	4	6	はぐれメタル +0	はぐれメタル	はぐれメタル	デイン	ザキ	みがわり
017	クリスタルスライム	4	4	おどるほうせき +8	くものだいおう	スライムけい	ヒャド	ピオラ	スカラ
018	ダ－クナイト	4	4	ダ－クスライム +0	ダ－クスライム	ダ－クスライム	ギラ	うけながし	やいばのぼうぎょ
019	エンゼルスライム	4	3	ぜんしゅぞく	エンゼルスライム	エンゼルスライム	ラリホ－	ザオラル	たたかいのうた
020	まどうスライム	4	3	ホイミスライム +0	ねこまどう	ねこまどう	メラ	ギラ	イオ
021	ゴ－ルデンスライム	5	6	メタルキング +4	メタルキング	メタルキング	ひかりのはどう	だいぼうぎょ	たいあたり
022	ダ－クキング	5	5	ダ－クナイト +0	ダ－クナイト	ダ－クナイト	デイン	やみのはどう	マホトラ
023	マスタ－スライム	5	3	ぜんしゅぞく	マスタ－スライム	マスタ－スライム	ザオラル	いなずま	ヒャド
024	スピンスライム	5	4	ぜんしゅぞく	スピンスライム	スピンスライム	メダパニダンス	ハッスルダンス	スカラ
025	グランスライム	6	6	ゴ－ルデンスライム +0	ゴ－ルデンスライム	ゴ－ルデンスライム	せいしんとういつ	メガザル	デイン

魔兽系怪物资料

No	怪兽名称	☆	体重	所需怪兽	必要的心		能够觉醒的特技		
056	ドラゴンキッズ	1	2	ぜんしゅぞく	ドラゴンキッズ	ドラゴンキッズ	ひのいき	あまいいき	うけながし
057	ドラキー	1	1	ぜんしゅぞく	ドラキー	ドラキー	キアリー	ラリホー	マホトラ
058	ドラドン	1	3	ぜんしゅぞく	ドラドン	ドラドン	メラ	さそうおどり	マホキテ
059	つちわらし	1	2	ぜんしゅぞく	つちわらし	つちわらし	ヒャド	マヌーサ	スカラ
060	ドロル	1	2	ぜんしゅぞく	ドロル	ドロル	ボミエ	トラマナ	ねむりこうげき
061	リップス	1	2	ぜんしゅぞく	リップス	リップス	なめまわし	まねまね	ルカニ
062	ドラゴン	2	3	ドラゴンキッズ +4	ドラゴンキッズ	ドラゴンキッズ	ひのいき	メラ	いきをすいこむ
063	キメラ	2	2	ドラキー+0	マーマン	キラーパンサー	ホイミ	つめたいいき	ラリホー
064	ドラゴンマッド	2	3	おおなめくじ +0	とげぼうず	いわとびあくま	どくのいき	すてみ	メダパニダンス
065	ビッグアイ	2	3	ぜんしゅぞく	ビッグアイ	ビッグアイ	ヒャド	つめたいいき	マジックバリア
066	とかげせんし	2	3	キラースコップ +0	ドラゴンキッズ	ベビーサタン	ルカニ	ちからをためる	バイキルト
067	オーク	2	3	キラースコップ +0	ももんじゃ	ベビーサタン	ザオラル	ルカニ	ちからをためる
068	ひくいどり	3	3	フレイム +0	フレイム	フレイム	ひのいき	メラ	おいかぜ
069	ホークブリザード	3	3	ブリザード +0	ブリザード	ブリザード	つめたいいき	ザキ	マヒャドぎり
070	ストロングアニマル	3	4	ぜんしゅぞく	ストロングアニマル	ストロングアニマル	すてみ	たいあたり	もろばぎり
071	ソードドラゴン	3	4	アルミラージ +0	ドラゴン	ひとくいサーベル	やいばのぼうぎょ	うけながし	デイン
072	ブーバー	3	3	リップス +0	ドラドン	ベロゴン	フバーハ	ねむりこうげき	メダパニ
073	ガーゴイル	3	3	キメラ +0	しりょうのきし	ドラゴン	いなずまぎり	ぶきみなひかり	ちからをためる
074	やまたのおろち	4	5	ぜんしゅぞく	やまたのおろち	やまたのおろち	ひのいき	ザキ	かえんぎり
075	スカルゴン	4	4	ぜんしゅぞく	スカルゴン	スカルゴン	つめたいいき	マヒャドぎり	もろばぎり
076	アンドレアル	4	4	ガーゴイル +0	ドラゴン	ヘルコンドル	バギ	マヌーサ	どくのいき
077	バトルレックス	4	4	ソードドラゴン +0	プロトキラー	つじぎりアックス	ひのいき	ちからをためる	かえんぎり
078	さそりアーマー	4	4	ぜんしゅぞく	さそりアーマー	さそりアーマー	どくこうげき	マヒこうげき	スカラ
079	グレイトドラゴン	4	5	ドラゴン +8	ドラゴン	ドラゴン	つめたいいき	すべてをすいこむ	いなずま
080	にじくじゃく	5	4	ホークブリザード +8	ひくいどり	ホークブリザード	ひかりのはどう	バギ	ベホマラー
081	カオスドレイク	5	6	ブーバー+4	ダークホーン	ジャミラス	やけつくいき	だいぼうぎょ	とっこう
082	セルゲイナス	5	5	バトルレックス +0	グリフィンクス	カオスドレイク	マヒャドぎり	つめたいいき	ザキ
083	ギガントドラゴン	5	6	グレイトドラゴン +0	アンドレアル	キングスライム	ひのいき	かえんぎり	たいあたり
084	ジェノダーク	5	5	アンドレアル +0	やまたのおろち	グレイトドラゴン	やみのはどう	ひのいき	のろいのことば
085	しんりゅう	6	6	ジェノダーク	ギガントドラゴン	キングレオ	せいしんとういつ	ひのいき	デイン

自然系怪物资料

No	怪兽名	☆	体重	所需怪兽	必要的心		能够觉醒的特技		
086	ナスビナーラ	1	2	ぜんしゅぞく	ナスビナーラ		すなけむり	さそうおどり	ギラ
087	せみもぐら	1	2	ぜんしゅぞく	せみもぐら	ナスビナーラ	マホターン	ザキ	キアラル
088	おおみみず	1	2	ぜんしゅぞく	おおみみず	せみもぐら	ふしぎなおどり	メダパニダンス	トラマナ
089	サボテンボール	1	2	ぜんしゅぞく	サボテンボール	おおみみず	マヒこうげき	ふしぎなおどり	すなけむり
090	おおなめくじ	1	2	ぜんしゅぞく	おおなめくじ	サボテンボール	なめまわし	くちぶえ	うけながし
091	はなもどき	1	2	ぜんしゅぞく	はなもどき	おおなめくじ	スカラ	なめまわし	メダパニダンス
092	マタンゴ	2	2	ぜんしゅぞく	マタンゴ	はなもどき	ねむりこうげき	どくのいき	あまいいき
093	オパビー	2	3	ぜんしゅぞく	オパビー	マタンゴ	マホトラ	あまいいき	なめまわし
094	ミノーン	2	3	とげぼうず +0	とげぼうず	オパビー	スカラ	やけつくいき	ちからをためる
095	マッドプラント	2	3	ぜんしゅぞく	マッドプラント	しぜんけい	キアリク	ボミエ	ルカニ
096	マロンマン	2	2	ぜんしゅぞく	マロンマン	マッドプラント	ちからをためる	ピオラ	うけながし
097	はなカワセミ	2	2	はなもどき +0	ドラキー	マロンマン	かまいたち	おいかぜ	のろいのことば
098	ひとくいそう	3	3	リーフア +0	ぐんたいガニ	しぜんけい	マホトーン	ねむりこうげき	ちからをためる
099	よろいムカデ	3	4	ぐんたいガニ +0	ミノーン	しぜんけい	スカラ	もろばぎり	バイキルト
100	おおきづち	3	3	ぜんしゅぞく	おおきづち	スライムつむり	ちからをためる	バイキルト	とっこう
101	ダンスキャロット	3	3	ぜんしゅぞく	ダンスキャロット	おおきづち	さそうおどり	みかわしきゃく	メガザルダンス
102	オニオンマスター	3	3	マロンマン +0	ポムポムボム	ダンスキャロット	マホトラ	ちからをためる	イオ
103	きりかぶおばけ	3	3	ぜんしゅぞく	きりかぶおばけ	ビッグアイ	ラリホー	トラマナ	ちからをためる
104	じんめんじゅ	4	4	きりかぶおばけ +0	きりかぶおばけ	きりかぶおばけ	マホトーン	ふしぎなおどり	のろいのことば
105	ヘルホーネット	4	3	ぜんしゅぞく	ヘルホーネット	きりかぶおばけ	おいかぜ	マヒこうげき	どくこうげき
106	かぼちゃのきし	4	3	オニオンマスター+0	バーサーカー	ヘルホーネット	ちからをためる	かえんぎり	うけながし
107	プチヒーロー	4	2	マロンマン +0	スライムナイト	プチヒーロー	デイン	いなずまぎり	ホイミ
108	ベルザブル	4	3	ぜんしゅぞく	ベルザブル	リーフア	ギラ	どくこうげき	たいあたり
109	おおさそり	4	4	ぜんしゅぞく	おおさそり	ベルザブル	どくこうげき	トラマナ	ねむりこうげき
110	ローズバトラー	5	5	じんめんじゅ +0	だいおうイカ	おおさそり	ハッスルダンス	バイキルト	やみのはどう
111	ドロルリウム	5	5	プチヒーロー+0	ドロル	キングレオ	のろいのことば	リレミト	やみのはどう
112	デスサイザー	5	5	おおさそり +0	さそりアーマー	くものだいおう	イオ	バイキルト	ベホマラー
113	ふゆうじゅ	5	3	じんめんじゅ +0	ビッグアイ	アンドレアル	トラマナ	メガザル	ねむりこうげき
114	スカラベーダー	6	6	デスサイザー+0	デスサイザー	ヘルホーネット	デイン	ちからをためる	ベホマラー

恶魔系怪物资料

No	怪物名称	☆	体重	必要怪物	必要的心		习得的技能		
143	ベビ－サタン	1	2	ぜんしゅぞく	ベビ－サタン	ベビ－サタン	メラ	ひのいき	つめたいいき
144	しにがみ	1	2	ぜんしゅぞく	しにがみ	しにがみ	のろいのことば	ぶきみなひかり	ザキ
145	ゴ－スト	1	1	ぜんしゅぞく	ゴ－スト	ゴ－スト	リレミト	トラマナ	マホトラ
146	くさったしたい	1	3	ぜんしゅぞく	くさったしたい	くさったしたい	どくのいき	ぶきみなひかり	なめまわし
147	マ－マン	1	3	ぜんしゅぞく	マ－マン	マ－マン	ザオラル	ルカニ	あまいいき
148	バンパイアラット	1	2	ぜんしゅぞく	バンパイアラット	バンパイアラット	どくこうげき	ねむりこうげき	ザキ
149	アニマルゾンビ	2	2	ぜんしゅぞく	アニマルゾンビ	アニマルゾンビ	ルカニ	ボミエ	マホタ－ン
150	ポムポムボム	2	3	ナスビナ－ラ +0	ドラドン	ももんじゃ	ザキ	メガザルダンス	ぶきみなひかり
151	マミ－	2	3	くさったしたい +0	ゴ－スト	パペットマン	マヒこうげき	ねむりこうげき	マヌ－サ
152	しりょうのきし	2	3	ぜんしゅぞく	しりょうのきし	しりょうのきし	ホイミ	キアラル	シャナク
153	シャド－	2	2	ドラキ－+0	しにがみ	ゴ－スト	つめたいいき	ザキ	のろいのことば
154	ばけものしんぷ	2	3	ぜんしゅぞく	ばけものしんぷ	ばけものしんぷ	バギ	キアリク	ザオラル
155	ア－クデ－モン	3	4	ベビ－サタン +0	ギガンテス	ゴ－レム	イオ	しんくうぎり	いなずまぎり
156	デビルア－マ－	3	4	ぜんしゅぞく	デビルア－マ－	デビルア－マ－	かえんぎり	いなずまぎり	バイキルト
157	ギガンテス	3	5	ビッグアイ +0	ベロゴン	ドロヌ－バ	ちからをためる	たいあたり	もろばぎり
158	バ－サ－カ－	3	3	しにがみ +0	しりょうのきし	くさったしたい	ねむりこうげき	みかわしきゃく	もろばぎり
159	じごくのもんばん	3	3	しにがみ +4	つじぎりアックス	ドラキ－	メラ	ぶきみなひかり	マホトラ
160	シルバ－デビル	3	3	バンパイアラット +0	キラ－エイプ	オ－ク	ギラ	メガンテ	あまいいき
161	ジャミラス	4	4	ア－クデ－モン +0	ヘルコンドル	ガ－ゴイル	メラ	おいかぜ	タカのめ
162	がいこつけんし	4	3	しりょうのきし +0	しりょうのきし	スカルゴン	ルカニ	マヒャドぎり	マヒこうげき
163	ボストロ－ル	4	5	ギガンテス +0	ストロングアニマル	ストロングアニマル	すてみ	たいあたり	みがわり
164	ランプのまおう	4	4	ぜんしゅぞく	ランプのまおう	ランプのまおう	ホイミ	ラリホ－	ひのいき
165	ドラゴンライダ－	4	5	バ－サ－カ－+0	ドラゴン	ガ－ゴイル	マヌ－サ	あまいいき	かえんぎり
166	あくましんかん	4	3	ばけものしんぷ +0	ねこまどう	まどうスライム	バギ	ホイミ	シャナク
167	ワイトキング	5	4	がいこつけんし +0	がいこつけんし	だいまどう	バギ	デイン	マホトラ
168	グランドサタン	5	6	ボストロ－ル +0	グレイトドラゴン	パオ－ム	メラ	ひのいき	つめたいいき
169	グラコス	5	5	マ－マン +0	バトルレックス	トドマン	てっぽうみず	ヒャド	バイキルト
170	くさりまじん	5	5	マミ－+0	うごくせきぞう	ランプのまおう	マホキテ	だいぼうぎょ	ちからをためる
171	だいまどう	5	5	あくましんかん +0	ダ－クキング	ダ－クキング	やみのはどう	デイン	メラ
172	ナイトリッチ	6	5	ワイトキング +0	だいまどう	だいまどう	デイン	せいしんとういつ	ザキ

动物系怪物资料

No	怪兽名	☆	体重	必要怪物	必要的心		能够觉醒的特技		
026	ベビ－パンサ－	1	2	ぜんしゅぞく	ベビ－パンサ－	ベビ－パンサ－	かまいたち	ピオラ	ちからをためる
027	ももんじゃ	1	2	ぜんしゅぞく	ももんじゃ	ももんじゃ	さそうおどり	ヒャド	ボミエ
028	いわとびあくま	1	2	ぜんしゅぞく	いわとびあくま	いわとびあくま	バギ	メダパニ	さそうおどり
029	キラ－スコップ	1	2	ぜんしゅぞく	キラ－スコップ	キラ－スコップ	たいあたり	すなけむり	ちからをためる
030	おばけヒトデ	1	3	ぜんしゅぞく	おばけヒトデ	おばけヒトデ	てっぽうみず	どくこうげき	ふしぎなおどり
031	とつげきうお	1	3	ぜんしゅぞく	とつげきうお	とつげきうお	てっぽうみず	とっこう	スカラ
032	ねこまどう	2	3	ぜんしゅぞく	ねこまどう	ねこまどう	メラ	マヌ－サ	まねまね
033	ベロゴン	2	4	ドラドン +0	つちわらし	つちわらし	ねむりこうげき	あまいいき	なめまわし
034	ぐんたいガニ	2	3	ぜんしゅぞく	ぐんたいガニ	ぐんたいガニ	ちからをためる	だいぼうぎょ	スカラ
035	アルミラ－ジ	2	2	ぜんしゅぞく	アルミラ－ジ	アルミラ－ジ	ラリホ－	ちからをためる	すてみ
036	ジャイアントバット	2	4	ぜんしゅぞく	ジャイアントバット	ジャイアントバット	かまいたち	マヌ－サ	あまいいき
037	あばれうしどり	2	3	ぜんしゅぞく	あばれうしどり	あばれうしどり	たいあたり	ちからをためる	とっこう
038	ユニコ－ン	3	3	ぜんしゅぞく	ユニコ－ン	ユニコ－ン	ホイミ	ザオラル	ザキ
039	ヘルコンドル	3	3	ジャイアントバット +0	はなカワセミ	はなカワセミ	タカのめ	ギラ	ベホマラ－
040	アイアンタ－トル	3	5	ぜんしゅぞく	アイアンタ－トル	アイアンタ－トル	マジックバリア	だいぼうぎょ	みがわり
041	グリズリ－	3	4	ぜんしゅぞく	グリズリ－	グリズリ－	ちからをためる	ヒャド	すてみ
042	キラ－エイプ	3	4	ぜんしゅぞく	キラ－エイプ	キラ－エイプ	すてみ	だいぼうぎょ	みかわしきゃく
043	ゴ－トドン	3	3	ぜんしゅぞく	ゴ－トドン	ゴ－トドン	ギラ	ボミエ	あまいいき
044	だいおうイカ	4	4	ぜんしゅぞく	だいおうイカ	だいおうイカ	ザオラル	てっぽうみず	ちからをためる
045	ビッグももんじゃ	4	5	ももんじゃ +16	ももんじゃ	ももんじゃ	ハッスルダンス	メダパニダンス	ヒャド
046	ダ－クホ－ン	4	5	ゴ－トドン +0	ストロングアニマル	オニオンマスタ－	ラリホ－	マホト－ン	ちからをためる
047	アイアンホ－ク	4	4	ヘルコンドル +0	ガ－ゴイル	シルバ－デビル	やけつくいき	タカのめ	デイン
048	トドマン	4	4	ぜんしゅぞく	トドマン	トドマン	てっぽうみず	だいぼうぎょ	キアリ－
049	トライワインダ－	4	4	ぜんしゅぞく	トライワインダ－	トライワインダ－	ひのいき	どくこうげき	マヒこうげき
050	キングレオ	5	5	ぜんしゅぞく	キングレオ	キングレオ	ギラ	つめたいいき	ちからをためる
051	グランドシャ－ク	5	6	ぜんしゅぞく	グランドシャ－ク	グランドシャ－ク	てっぽうみず	ボミエ	ちからをためる
052	キラ－パンサ－	5	4	ベビ－パンサ－+30	ベビ－パンサ－	ベビ－パンサ－	バギ	しんくうぎり	ピオラ
053	パオ－ム	5	5	ダ－クホ－ン +0	ダ－クホ－ン	メタルキング	すてみ	だいぼうぎょ	たいあたり
054	マッスルコング	5	5	キラ－エイプ +0	キラ－エイプ	ギガンテス	ちからをためる	せいしんとういつ	マホトラ
055	インフェルゴン	6	6	キングレオ +0	キラ－パンサ－	キラ－パンサ－	デイン	つめたいいき	ザキ

物质系怪物资料

No	怪兽名称	☆	体重	所需怪兽	必要的心		能够觉醒的特技		
115	マドハンド	1	2	ぜんしゅぞく	マドハンド	マドハンド	うけながし	おどりふうじ	ボミエし
116	とげぼうず	1	2	ぜんしゅぞく	とげぼうず	とげぼうず	メガンテ	やいばのぼうぎょ	とっこう
117	おばけキャンドル	1	2	ぜんしゅぞく	おばけキャンドル	おばけキャンドル	メラ	ちからをためる	くちぶえ
118	とつげきこぞう	1	3	ぜんしゅぞく	とつげきこぞう	とつげきこぞう	とっこう	ホイミ	ちからをためる
119	トーテムキラー	1	3	ぜんしゅぞく	トーテムキラー	トーテムキラー	バギ	メガンテ	たたかいのうた
120	パペットマン	1	2	ぜんしゅぞく	パペットマン	パペットマン	ふしぎなおどり	みかわしきゃく	ハッスルダンス
121	ミミック	2	3	ゴースト +0	ベビーサタン	ぶっしつけい	メラ	トラマナ	ザキ
122	ドロヌーバ	2	3	ぜんしゅぞく	ドロヌーバ	ドロヌーバ	まねまね	ちからをためる	ザオラル
123	ファントムグラス	2	3	ぜんしゅぞく	ファントムグラス	ファントムグラス	ひのいき	さそうおどり	のろいのことば
124	おどるほうせき	2	4	ぜんしゅぞく	おどるほうせき	おどるほうせき	ギラ	マホトーン	メダパニ
125	ひとくいサーベル	2	3	ぜんしゅぞく	ひとくいサーベル	ひとくいサーベル	マホトラ	バイキルト	うけながし
126	つじぎりアックス	2	4	しにがみ +0	キラースコップ	ぶっしつけい	みがわり	マヒこうげき	やいばのぼうぎょ
127	ゴーレム	3	5	ぜんしゅぞく	ゴーレム	ゴーレム	ちからをためる	せいしんとういつ	たいあたり
128	ばくだんいわ	3	3	ぜんしゅぞく	ばくだんいわ	ばくだんいわ	メガンテ	メガザル	だいぼうぎょ
129	がんせきグモ	3	2	ぜんしゅぞく	がんせきグモ	がんせきグモ	すてみ	メガンテ	どくこうげき
130	さまようよろい	3	3	さまようしんかん +0	ひとくいサーベル	メタルスライム	ホイミ	ちからをためる	かえんぎり
131	プロトキラー	3	4	つじぎりアックス +0	つじぎりアックス	つじぎりアックス	もろばぎり	ちからをためる	たいあたり
132	さまようしんかん	3	3	ファントムグラス +0	ミミック	ばけものしんぷ	バギ	ホイミ	ザオラル
133	うごくせきぞう	4	5	とつげきこぞう +0	ばくだんいわ	ゴーレム	だいぼうぎょ	みがわり	すべてをすいこむ
134	ひょうがまじん	4	4	ゴーレム +0	ブリザード	ゴーレム	ヒャド	つめたいいき	だいぼうぎょ
135	ようがんまじん	4	4	ゴーレム +0	フレイム	フレイム	メラ	ひのいき	みがわり
136	デッドマスカー	4	4	さまようしんかん +0	さまようしんかん	さまようしんかん	ぶきみなひかり	やみのはどう	ザキ
137	キラーマシン	4	4	プロトキラー +0	さまようよろい	スライムナイト	ちからをためる	やいばのぼうぎょ	マヒこうげき
138	あくまのカガミ	4	3	ぜんしゅぞく	あくまのカガミ	あくまのカガミ	まねまね	マホターン	リレミト
139	グリフィンクス	5	6	うごくせきぞう +4	うごくせきぞう	うごくせきぞう	ひのいき	デイン	フバーハ
140	ダーククリスタル	5	5	ぜんしゅぞく	ダーククリスタル	ダーククリスタル	つめたいいき	デイン	やみのはどう
141	キラーマシン 2	5	5	キラーマシン +8	キラーマシン	キラーマシン	かえんぎり	いなずまぎり	マヒこうげき
142	ドラゴンマシン	6	6	キラーマシン 2 +0	キラーマシン 2	ギガントドラゴン	ひのいき	いなずまぎり	かえんぎり



编辑部《VF4 EVO》使用人物初步研究！！

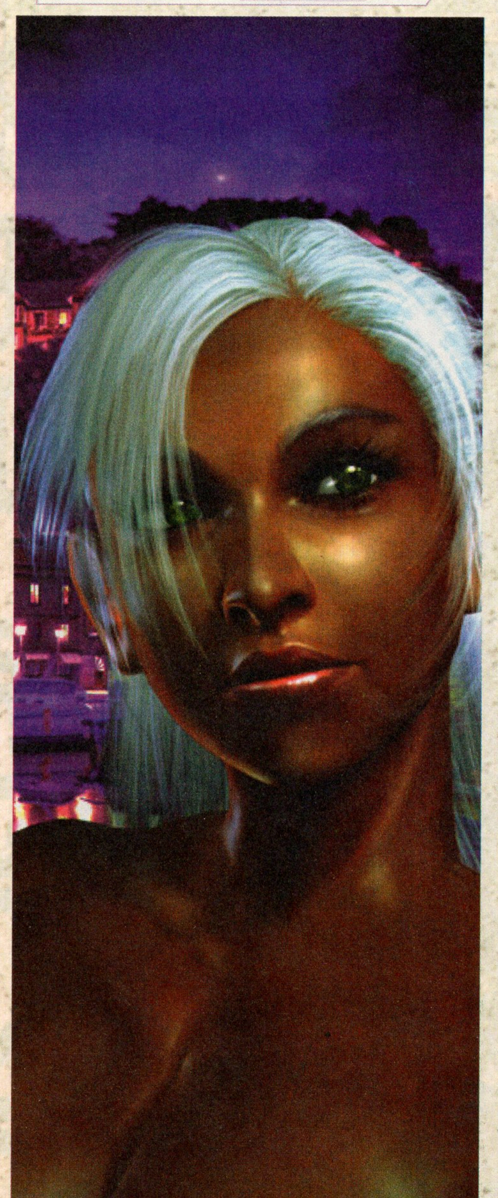


编：九十九

最近，编辑部内掀起了一股VF4evo的热潮，只要一有闲暇，众小编就围坐在电视前面互相提高。最令人惊讶的是平时从不玩格斗游戏的星海与AKXS都来凑热闹！他们都如此，何况我格斗天才九十九呢？虽然我素来对VF系列没有什么研究，虽然我常被小苗与valkylie痛欧，但这点困难是不能让我低头的！我要刻苦练习，早晚把你们打成白痴……

咳，扯的有点远了，赶快步入正题。下面就让我——九十九，来带大家来研究一下小编们平时使用的角色，希望对广大的VF玩家有所启发，当然更加欢迎对VF系列有深入研究的玩家来一起探讨。那好，让我们开始吧！

vanessa	（使用者：小苗）
姓名	vanessa lewis
性别	女
国籍	不详
出生日期	不详
血型	AB型
身高	175cm
体重	55kg
B/W/H	93/57/93
职业	保安护卫员
格斗流派	巴西柔术
兴趣	唱歌



基本特点

在本作中vanessa的招式做出了较大的改动，其中一个就是取消了前作中的泰拳架构（小苗为此叫苦不迭），取而代之的是新构架——攻击构（Offensive Style，下文简称OS）。抛开前作不表，就evo而言，同时拥有OS与DS（防御构架——Defensive Style）的vanessa在战斗中的个性更加鲜明。DS拥有Hand Hold、当身技及连携投技，而且攻击力方面令人满意，综合来讲偏重于投技方面，比较适合同对手进行埋身战；OS则拥有较高的速度，相对远的攻击距离，且打击技的攻势比较密集，但是投技方面就比较薄弱，是一个适合远身和牵制的架构。

既然知道了两个架构的特点,那让我们来了解一下架构的转换方法。vanessa在战斗开始的起始状态是处于DS的，可以利用以下的方法转换到OS（反之相同）：1.Setup（P+K+G）2.Back Charge Setup（←←K+G↓）



▲攻击构



▲防守构

防守构架（DS）浅析

近距离主力技

P、P↘P

vanessa的上段P发生时间为14fame，很不幸，是所有的角色当中发生最慢的(所有！包括一些重量级角色)。派生技P↘P的Counter可以导致对手的腹崩，对手腹崩后可以立刻接→PKK,值得一提的是这个连技对自身的脚位以及对手是什么角色完全没有限制，有把握的情况下可以放心使用。

↘P

同P相反，vanessa的↘P是所有角色中发生最快的上段技（只有10fame），但是攻击距离却比P要短，建议在被对手压制的情况下使用。

→P、→PK、→PKK、→P↘K

→P是拥有中段属性的半回旋技，可接→PKK。如果形成Counter，可以作出投技与打击技的二择，打击技可以使用→PK或者比较安全的→P↘K。

P+K、P+KP

P+K为中段直线技，其派生技能P+KP是上段半回旋技巧，Counter会引发对手头崩，可以接→PKK，此连技也是无脚位与人物限制的。

G↑P、G↓P

G↑P与G↓P这两招在动作上乍一看好象没有什么区别，但其中是存在微妙的差异的。G↑P比G↓P发生时间要长一些，但硬直时间就要短一些。在Counter后可以做出多种追打的选择，甚至下段投或者大Down攻击也不难实现，如果对手采用横转受身的话还可以考虑以↘K背取对手。不过这招最令对手头疼的还是可以顺利的破解对手的上段技及其部分投技的强力二择技，玩家在战斗中可以尝试一下。



▲G↑P、G↓P

↓K+G

全回旋下段技，但需要Counter才可以将对手打至Down状态。不过这招在击中对手（没有Counter）的情况下对自己也不是有利的，但是出于vanessa的全回旋技比较匮乏的状况，还是要间歇性的使用这招。

←K

出招时会踏前一步，会令对手陷入摇摆状态，自己不利的情况下可以用来控制与对手的距离。

↘P+K

同G↑P、G↓P一样令对手头疼的半回旋二择技，不同的是命中后的回报比前者还要多。弱点吗，就是此招为上段判定，而且发生时间比较长，对手习惯蹲防就不太适用了，但对手如果习惯使用回避的战术就比较容易得手。

▲↘P+K后可接→PPPK，威力惊人

中远距离主力技

←P

其优点是就算被对手格挡也是比较有利的，Counter后可接→→PP。因为这招的发生时间很长，所以大家在使用时一定要控制好距离，如果掌握的好的话甚至可以用来迎受身。

→→P、→→PP

→→P为半回旋技，回旋的方向正好与→P的方向相反，建议交替使用来迷惑对手。如果在蹲状态下被→→P击中，可以令对手摇晃，然后可以使用→→PP使其浮空，但对手不会浮的太高，不容易作出强力追打。

↘K

之所以要说一下vanessa的↘K，是因为她的↘K是与其他角色不同的，vanessa的↘K是可以蓄力的，蓄满后发出不但威力提高，而且可以令格挡的对手陷入摇晃状态。

→→K

虽然这招的攻击力不高，但作为一招被格挡后也不会遭到反击的全回旋中段技来讲，我们有理由不使用吗？而且还可以与K+G交替使用来做追受身用。

K+G

判定为特殊上段，对手就算格挡也会出现摇晃，成功后可以尝试不同的二择追打；面对恢复较慢的对手可以再用↘P+K使对手头崩，得到的回报可以说是相当可观的。

拨技

↙P

本身的判定是中段打击技，同时可以拨开所有下段技（包括全回旋下段技）。

←→K、←→KP

←→K本身的判定为上段，同时拥有拨的性能，Counter的话可以令对手浮空；派生技←→KP是没有拨的性能的，但是判定为特殊上段。

←↘P+K

本身不具有攻击判定，只可以拨开对手的下段P，拨到后的追加技为↘P+K。

当身技

←P+K、↙P+K

可以反对手的上、中段P和K。

投技

P+G

最基本的投技，对手可受身，如果对手没有受身，可以小Down追打。

→P+G

威力一般，但对方不可受身，可直接小Down追打。

→↓P+G

虽然对方不能受身，但也不可小Down追打，其优点是比较难拆解。

↙P+G

没有攻击判定，也没有追加技，只是把对手抓到自己的背后，在自己处于壁端或擂台边缘的时候使用会有令人满意的效果。

←↓→P+G

威力属于中上，小Down追打有时会失败，但成功率依然很高。

摇杆一周P+G

DS中威力最大的投技，小Down追打可。

进攻构架（OS）浅析

vanessa是唯一一个可以完全转换构架进攻的角色（其他角色进入构架后都不可以防御）。两个构架在姿势上的分别不大，而且后撤中转构←→K+G↓在转构时没有扎马的动作，更加容易迷惑对手，必须熟练掌握。OS的另一个特点是上中两段拳的动作区别很小，而站立P更加有丰富且发生迅速的派生技，因此Counter对手招式的性能很高。但要注意的是OS的下段招式比较弱，也算是一个相对的平衡吧。

近距离主力技

P

OS的P恢复了正常的性能（12fame），派生可接PK、PPK、P↘P。PP的发生非常的快，P3PCounter后可引发腹崩，而PK中途可变招为Crimson Lancer（下文详解）。

↘PP

OS中的↘P用法与DS中的相近，两者发生时间同样为10fame。不同之处在于OS的攻击距离更长，空震后僵硬时间更短，无论是单发使用还是接派生技都比较实用。

←→PPPK、←→PP←P→P+K

←→PPPK为连续三次肘击而后一次膝撞完结。其特色在于三下肘击都是向相反方向回旋的半回旋技，判定为上上中，不但比较难避过，就算格挡之后也没有较好的方法反击。如果见对手蹲下可以立刻接最后一段K（膝撞攻击）如果对手选择站立挡，我们就可以在第三击出←P接→P+K。由于第三下肘击被格挡后仍然是对自己有利，选择直接使用投技也许会获得更好的效果。

P+KP

用法与DS的P+KP使用方法相同。虽然两个构架的动作几乎一致，但DS的判定为中、上，OS的却是中、中。只可惜OS的第二段不会引发头崩，普通情况中后反而对自己有少许的不利。

→→K

膝撞攻击，出招时会稍微的向前跃，Counter后可输入→P+K接Crimson Lancer，由于发生时间比较快，构成连击比较困难。

站立途中K

Counter后会诱发"急所崩"，令对手呈现蹲下硬直状态，这时候接↘KK可100%击中，或接→→K令对手摇晃，再接→P+K、↘P+KK，全部击中会使对手损失102点的HP。但若果遇到高段选手，还是选择→P+K后接投技比较稳妥。

中远距离主力技

↘KK

OS中的主力中段技，攻击距离远，可以用来破解对手的下P。

→PPK

拳拳脚三招不但距离远而且具有前移特性，第一拳击中蹲下的对手会引发摇晃。三下都是直线攻击，但第二拳具有追击功能。

→P+K

OS主力肘技，可以非常简单的接↘P+KK，全角色适用，而且无脚位限制。

←→P+KP

OS的快速突进技，判定为中中。威力虽然不错但相对风险也大，建议做奇袭来使用。

→蓄K

这是vanessa唯一一个可以用G抵消的招式。发生时间很快，Counter的话对手会出现头崩，并可以接→PPK来削减对手1/3左右的体力。此招判定为特殊上段，还可以用来破解对方的↓P。但是话说回来，招式虽然判定强、优点多，出招时却要推住方向→来蓄力才可以，故而在实战中并不象想象中来得得心应手。

投技

→P+G

攻击力与DS同样为43，特性方面也没什么差异。

摇杆一周P+G

OS最大威力的投技，动作完成后与对手的位置对调。

OS中Crimson Lancer的使用与拆解方法

Crimson Lancer是vanessa的一种有趣的攻击方式，之所以说他有趣是因为这招的威力并不是很出众，但是在命中对手后会给对手一种无形的压力。Crimson Lancer的出法存在很多种：

1 OS构中直接输入→→P+K

2 K中直接输入→P+K变招

3 PK输入后K中再输入→P+K变招

4 ←→PP←P第三击后直接输入→P+K

5 →KKP←P第四击后直接输入→P+K

6 ↓KP←P第三击后直接输入→P+K

7 →→K Counter对手后立刻输入→P+K

当Crimson Lancer施展成功后你会骑在对方的身上,此时可以输入P、↓P、P+K或P+G来攻击对手：

1 P\↓P>P\↓P>P\↓P\P+K\P+G>起身

2 P\↓P>P+K\P+G>起身

3 P+K\P+G>起身

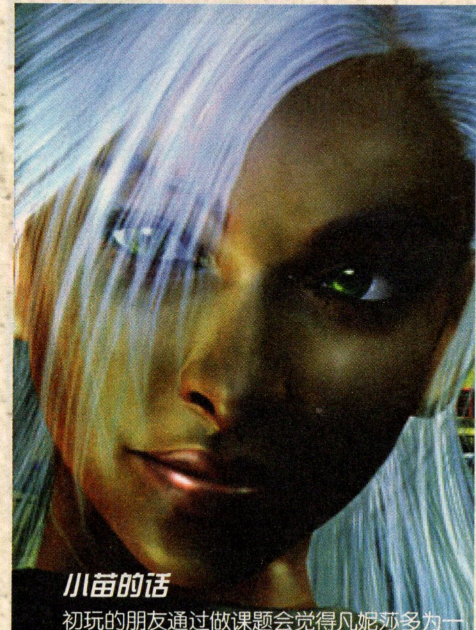
要拆解Crimson Lancer也是非常容易的:

1 P和P+K按G键拆解

2 ↓P按↓G键拆解

3 P+G按P+G键拆解

最后还要说一点，Crimson Lancer是一个三择攻击起始，说白了只是一个三选一，所以出招时不用顾及太多，快慢与招数选择都可以随意，反正拆解与被拆解都是1/3的机会的。



小苗的话

初玩的朋友通过做课题会觉得凡妮莎多为一些表演性强的连招，而较实用的连招比较少。实际上她的招式使用价值上来讲还是很不错的，关键是出招的时间一定要掌握好。值得注意的是，凡妮莎很多可以派生→→P+K的招术并不是很实用，很容易就会被↓P破解，建议不要过多的使用这招，使用的话最好抓准对手的心理做奇袭用。不过，凡妮莎连续发生的中段技比较多，且大部分对自己有利，使用的余地比较大，推荐给大家。最后要说的还是那句话，使用vanessa不要过于执著的追求视觉效果，除非你是绝顶高手，否则一定会输的很难看，实用性与安全性始终是vanessa最应该注意的。（仅代表个人观点）

Wolf	（使用者：石田）
姓名	Wolf Hawkfield
性别	男
国籍	加拿大
出生日期	1966/2/8
血型	O 型
身高	181cm
体重	101kg
B/W/H	123/93/98
职业	职业摔跤手
格斗流派	职业摔跤
兴趣	卡拉 ok

基本特点

Wolf是典型的重量级角色,相信最吸引大家的相信就是他那充满魄力的高破坏力投技,经常可以出现一发逆转的效果。当然,Wolf作为一名重量级角色,速度方面是最需要解决的难题,总的来说是一个使用难度较高的角色。

石田的话

大家都知道,要使用好一个重量级的人物不是一件容易的事,不但要考虑如何使用各种技能来弥补自身速度上的不足,还要想方设法的应付对手以速度见长的技巧压制,真是苦啊~不过在高伤害的投技成功后欣赏对手那种僵硬的面部表情也是一大乐事……（valkyrie：你BT的……）以下是我在长期的受虐中认识到的几点关于Wolf的心得,或许对Wolf的同好们有所帮助。

1 投技确定且对手使用复合投技拆解的情况下,使用投技的种类的选择,选择的合理会提高投技的成功率。

2 慎重的使用当身技破解对手小技对自己的压制。

3 对手被打 DOWN 后的确认,对于受身概念不强的对手,使用 DOWN 投来追加伤害。

打击技

近距离的打击技基本就是站立P（上段）、↓P（下段）、↙P、←P以及→↘↓↙←P为主。在上段P或下段P命中对手后,可以根据命中的情况（普通命中还是 Counter）来进行直接的打击或是投技的二择。

以下的是由快至慢的各种情况的选择：

1 再度使用上段P或者下段P,主要目的是停止对手的攻击进程,维持有利。

2 →↘↓↙←P Counter 的话可以直接连击。

3 →K普通击中稍微不利,Counter会导致对手腹崩,可以接连击。

4 ←K+G 击中（普通或Counter 均可）可以接K或P+G（第一时间输入,需近距离）

5 ←→P+K 击中（普通或 Counter 均可）可以接连击。

6 各种投技

投技

Wolf的主要进攻方式,大致分为四种：普通投（包括正面、侧面、背向的上段及下段）、移动投、打击投和 Down 投,玩家可以根据对手的水平、体力状况和所处位置合理的使用。

普通投——上段

←↙↓↘→P+G

威力极高,把对手投向自己背向的远处。最速输入（5 fame 以内）时的威力最高100（受身减至80),其他输入情况80（受身减至60)。有的玩家抱怨这个投技比较难输入,其实是有简便输入可用的,可以简化为←↓→P+G、←↙→P+G 或←↘→P+G 的指令,相对原来的指令更加容易成功。此投技被解投的话双方同时侧转。

→↘↓↙←P+G

威力高,将对手投向斜前方远处。解投后对手向前移动。

→↘↓↙←P+GP+G

→↘↓↙←P+G 的派生,威力十分一般,将对手投在原地,不过是有一定回报的,可以使用 Down 攻击或 Down 投。

摇杆一周 P+G

威力高,将对手投向前方。解投后对手向前移动。

↘↘P+G

威力中,投向背方。解投后对手位于Wolf背方。

↘P+G

威力低,由于拆解方式同↘↘P+G一样,导致使用率比较低。

←P+G

威力低,由于拆解方式与→↘↓↙←P+G 相同,导致使用率比较低。

↙P+G

无威力,把对手强行移至背后的投技,建议配合墙壁来攻击。

P+G

最基本的投技,威力低,因为太容易被拆解所以时常被大家遗忘。

普通投——下段

↙P+K+G\↓P+K+G\↘P+K+G\↘↘P+K+G

成功后将对手投向背方,解投后对手也移至后方。但存在共同的弱点就是比较容易拆解。

移动投

移动投的特性与普通投技不同,除了发生速度较慢以外,当移动投的发生时间快过打击技发生时间50%以上的时候,它就具有了封杀打击技的能力,加上部分移动投是拆解不能的,所以实用价值很高。

←← P+G\→P+G

可以接续连续投的移动投。

→→ P+G\↗P+G

不可拆解的移动投。

Down 投

直接削减体力和间对手强行拖起的 Down 投,可以根据对手的位置相应使用。

打击投

←K+G>P+G 直接削减对手体力的坚实手段,只不过要受距离的限制;↗P>→P+G只有对手不做出反应的情况下才会成功。

当身技

Wolf的当身技是比较特比的,当中有一些在成功后要根据情况做出相应的动作。

R.A.W（P+K+G）

上中段判定单手P对应的当身技,有打DOWN与连击功能的P除外,比如 Wolf 的←P 或晶的P+K+G。R.A.W成功后自己也会损失相应的体力,但 Wolf 可以即时做出以下的选择技：

R.A.W 成功后 P

相当于P+K,特别是Counter对手的情况下投技为确定。

R.A.W 成功后 K

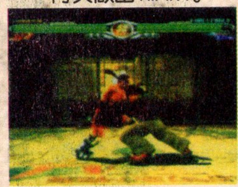
相当于→↓K,Counter对手的情况下DOWN投为确定。

R.A.W 成功后 P+G

相当于→P+G成功后,进入后续输入的选择状态。

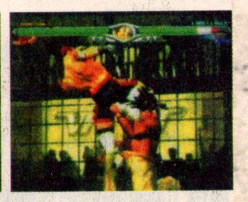
R.A.W 成功后 R.A.W

再次做出R.A.W。









↓P+K

下段P对应当身技,左手当身成功后可于第一时间输入→P+G 做出确定的追打动作,右手当身成功后可以进行追打。

↙P+K

标准的中段K当身技,特定的K当身成功后自己也会损失体力。

←P+K

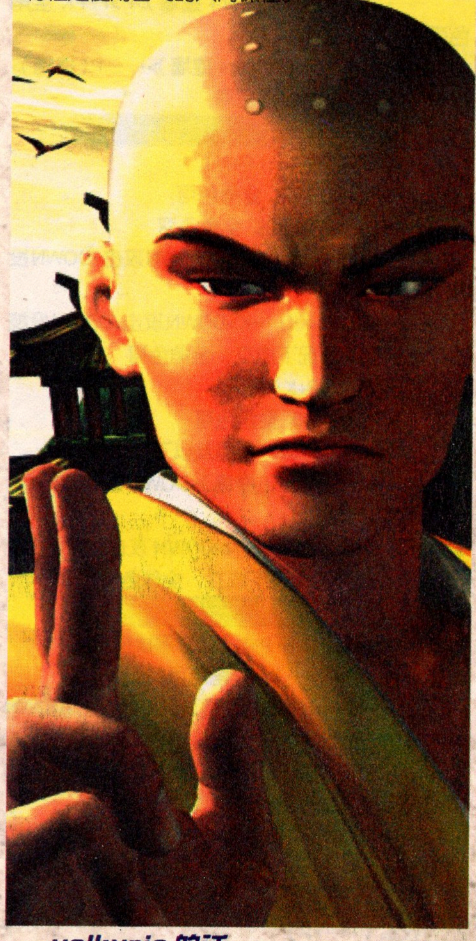
标准的上段K当身技,特定的K当身成功后自己也会损失体力。



雷飞	（使用者：valkyrie）
姓名	雷飞
性别	男
国籍	中国
出生日期	不详
血型	B型
身高	175cm
体重	63kg
B/W/H	98/85/83
职业	僧侣
格斗流派	少林拳
兴趣	诵经

雷飞特征

至VF4EVO为止，雷飞是游戏中拥有构架最多的角色。他分别拥有独立式、败式、仆腿、跨虎式及其涅盘式多种构架。其中，不同构架有不同的招式，招式性能也有所不同，善用每个构架特性是使用雷飞的入门课程。



valkyrie的话

记得刚刚接触VF4EVO的时候，就对雷飞的中国功夫产生很大的兴趣（九十九：恩～我们是中国人么！）。可是经常在各个网站看到对雷飞的评论都是“最弱”。可能是那时大家对雷飞招式的认识比较有限，加之雷飞的操作要求比较高，大家可能一时还没有适应的缘故。大家如果要练习一个人物，首先不要被此人物的评价所左右。大家知道吗？近期日本VF全国大赛格斗新世纪2，亚军的获得者使用的正是雷飞。希望这件事可以给喜欢雷飞的朋友一点激励，努力的去成为强者吧！

弱点

站立P性能不济是雷飞最大的麻烦。正常中量级角色的P被防御后仍然有利，普通情况击中比较有利，Counter会非常有利。但雷飞就是例外，只有在击中对手的情况下才会有利中。因此VF系列中常用的P后接投技对雷飞来说基本不成立。另外，在其他角色P确定反击的情况下，雷飞也未必会击中对手，因为招式上来讲，雷飞的P距离较短，在格挡了对手的招式之后，可能会有被稍稍推开的效果，这种情况下P的反击可能会落空。

其二，雷飞的确定反击技可是说也是弱的可以。由于雷飞没有肘系攻击技，所以在肘技反击确定的场合下，只能以撑掌（→→P）来代替作为确定反击技。可是问题就出现在这里，撑掌的指令输入比较繁琐，除非先读对手的招式，然后在有所准备的情况下反击，或者反应神经极为出色，所以说很多时候并不容易做出确定反击。就算是→→P击中了对手，对手既不会DOWN，我方也没有什么连击可打，在加上对手会被推开，除非在第一时间就前冲去二择对手，否则很难保持自己的主动权。

一般的对手对付雷飞的战术大多定位在“避”为主，为什么呢？因为雷飞的招式多为直线系攻击，就算是有下段回旋技↓K+G，也是在被格挡的情况下为膝攻击反击确定。风险如此之大，使用者当然不会轻易的去使用，所以对手的回避战术才会更加的奏效。

最后，就是雷飞进入与解除（按G键）构架的时间过长，再加上构架中不可以回避，更不可以格挡对手攻击，因此，雷飞在构架中往往会被对手抓住机会以大招攻击。所以说，使用雷飞时胡乱的入构解构简直就是自取灭亡！

独立式强劲二择

这个构架是雷飞的主力构架，主要的作用是组织攻势的起始。事实上独立式与败式派生的招数性能都是极优秀的。之中独立式主力技伏身腿（↓K）及进步分腿（K+G）可以在进入构架后直接进行中下段二择，两招都可以引发对手严重的摇晃状态，对手只要回复稍慢，我们就有机会追打之。顺便要说的是，伏身腿使出后会自动转入败式，假若对手被击中而且回复的慢，可以使用败式中的高弹腿（K）接比较强力的连击。老实说，并不是所有玩家被伏身腿打中后也可以成功回复，当然高手除外，不过不会人人都是高手吧？所以说，十之八九都不能做到正常回复。至于进步分腿击中对手，理论上没有确定的追打技，可以选择以打击技与投技来二择对手。

虽然以上两招具有比较强劲的性能，但在属性上都是直线系攻击，对手往往会以回避来应付。如果遇上这种对手，唯有在解除构架的同时使用打击或投技攻击对手，或者慢出招式来攻击避失败，来重组独立式的攻势。

败式保持有利状态

跟独立式不同，败式的主要作用是令雷飞可以经常保持有利的状态，争取主动。主力技PP+K，被防御后对自身依然有利，可以继续追击二择对手。败式的另一个派生技PP被格挡后也是有利小，而且发生后转入独立式。就是说，不论败式中PP是否击中对手，转入独立式之后均可以用进步分腿来截击对手的招式。所以，败式中PP转独立式，然后使用独立式中K+G可以令雷飞保持比较有利的状态。






仆腿颇具威力

败式中按↓，便可以转入仆腿构架，不作任何动作的话，会还原至败式。进入仆腿时，会避开对手的上中段攻击。假如在仆腿成功避开对手招式的时候，最好的选择就是以反掌打（P+K）来还击。另外，不同的构架中穿插仆腿可以更好的保持攻击的连续性。还有就是仆腿中PP第一发普通击中后第二法也会确定击中。要注意的是如果在不利情况下进入仆腿，是下段投确定的。



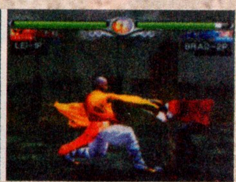





雷飞必修课

1. 充分熟悉转构方法及其构架性能

快速的转换各种构架的好处在于可以以最快的速度使用各种招式攻击对手，以及以转构来迷惑对手，使对手不敢贸然进攻，保持自己的主动权。但是快速的转构就对玩家的要求比较高了，首先要熟悉构架之间的转换方法并熟练操作，充分了解构架的优点及缺点，不要为转构而转构；同时了解对手的水平及其路数，如果对手总是在我们转构时成功的截击，那就要考虑少使用转构的战术了。千万不要逞一时之气，这样做的话一定会得到反效果。

2. 做好打击技确认

雷飞的打击技确认非常的重要，因为不少的招式在Counter后都存在追打确定技。其中包括：→K、涅盘式K、涅盘式PK、败式PP+K。其中，→K与败式PP+K尤为重要。前者为上段全回避，出找后转入跨虎式，Counter对手避攻击或避打击技后，跨虎式K打击确定。败式PP+K Counter对手后投技追打确定，但是要在第一时间！所以大家在使用雷飞时要养成习惯，一旦败式PP+K命中对手，同时有金光出现，立即要前冲使用投技，稍慢一点，投技便会追打不成立。

梅小路葵	（使用者：葵双叶）
姓名	Aoi Umenokouji
性别	女
国籍	日本
出生日期	1979/3/14
血型	A 型
身高	162cm
体重	47kg
B/W/H	83/53/86
职业	大学生
格斗流派	合气柔术
兴趣	种花



葵双叶的话

由于葵高效率的连续技比较缺乏，一般的打击技又风险高而回报低，所以在攻防上更要加倍的小心。对于有心要使用葵的玩家，并不需要花大力气去研究连续技，需要的是把更多的时间投入到提高自己的心理素质上去。多变的战术，熟练的掌握确定反击技，寻找天地阴阳、当身技的使用时机，如此这般，才能把葵发挥的淋漓尽致，成为一个攻守相对平衡的角色！

优势

葵与其他角色最大的区别在于她拥有多方向性的投技、崩技、拨技、能使对手攻击无效的天地阴阳，以及差不多可以返掉所有攻击的当身技和在全角色中独有的能力——寸止。在拥有如此多的优势的情况下，你一定会说葵是一个相当不错的角色。不，答案是否定的，因为这个角色的缺点你还不了解……

缺点

进攻的始动技过于单调，可靠的技巧只有站立P以及肘攻击。

连续技方面严重匮乏，大部分要依靠Counter对手后才可以成立。

拥有全角色当中最强的……被浮空能力，一旦被对手浮空，三分之一的体力消耗绝对可以算是最低消费。而且令人“羡慕”的是，好多奇特的浮空连续技也是她所独享的。

另外，前面提到的葵的各种投技、崩技、拨技及能使对手攻击无效的天地阴阳等等……在另一个角度来看倒成了不折不扣的致命伤。因为这些技巧风险较高，但是在回报上来说就低的不成比例了。这些技巧最多的也只能削减对手1/3的体力，但是一旦失手的话最少也会损失1/3的体力。

战术分析

近距离

葵属于典型的轻量级角色，拥有全角色中发生时间最快的（11frame）的站立P攻击，因此在组织攻击方面应该善加利用，多以站立P作为始动技，然后配合打击技及投技作为二择来使用。

比较常用的打击技是“打突”的各种派生技，肘系的“中段肘当”再配合寸止、当身技、天地阴阳等给对手二择，使对手在攻击方面会有所顾及，之后可以再向对手展开各种既定战术。防守方面，由于拥有当身技、天地阴阳及拨技三大优势，使得葵在防守上比其他角色更加具有灵活性。天地阴阳可以轻松的化解对手的多数攻击，并将攻防双方的角色瞬间逆转；善用当身技可以使对手不敢贸然进攻；拨技虽然多数不具攻击力，但确是葵各种连击的始动技能。所以说，熟练使用这三种技能比单纯的使用G来防守更具有威胁，是使用葵这个角色的必修课。

中距离

由于葵普遍的打击技都具有这一定的突进性能，所以中距离作战对她来说也不错。在与对手保持中距离时可多以攻击距离较远的下段全回旋技“草雉”或半回旋中段技“横打”等具有派生的打击技作为始动，更可以直接以“寸止”迷惑对手，当发现适当的机会时立刻接近对手展开攻势。至于中距离的防守方面，大致与埋身站相同，就不再加以累述了。

天地阴阳后的确定反击技

技名	对应	确定反击技
流制手	左右共通	旋樱
羽胧	左右共通	旋樱、天开、上势柳扇掌
半月车	左右共通	旋樱
半月车	左膝	旋樱、上势柳扇掌、樱华

当身技后的确定反击技

技名	对应	确定打击技
转身入身	右上中P	Down 确定
楔落	左上中K	Down 确定
里小手反	敌背后上中P	Down 确定
龙之颚门	肘	Down 确定
茑葛	右中K	Down 确定
七条	上中下肩	Down 确定
小波	上中回旋蹴	上势柳扇掌确定
小波	下回旋蹴	天开、双掌打确定
风车轮	左膝	小 Down 确定
大涡	头	小 Down 确定
两衣	上中下双手	小 Down 确定

常用连续技

空中起始始连续技

雷神破（→K）起始

→K（需 Counter）>KK>→KK 全角色可

→K（需 Counter）>P>→→P+KP Jacky 及以下量级者可

→K（需 Counter）>PP>→PP Wolf 及以下量级者可

→K（需 Counter）>P>←←P（撞墙）>PPPK 或 PPP↓K 晶及以下量级者可

山势严（→→P+K）起始

→→P+K（需 Counter）>↘K 全角色可

→→P+K（需 Counter）>PPPK KAGE 及以下量级者可

→→P+K（需 Counter+ 撞墙）>P>PPPK 全角色可

→→P+KP（需Counter+撞墙）>←←P（撞墙）>PPPK 或 PPP↓K 全角色可

崩技起始连续技

上势柳扇掌（←←P+K）

←←P+K>→KK 全角色可

←←P+K>P>PPPK 全角色可

←←P+K>→KK（撞墙）>DOWN攻击/DOWN投技 全角色可

←←P+K>→KK>→K>DOWN攻击/DOWN投技 对手不受身的情况下成立，全角色可

阴掌（←↘P+K）

←↘P+K>→KK 全角色可

←↘P+K>P>P>PPPK 晶及以下量级者可

←↘P+K>→KK（撞墙）>DOWN 攻击 /DOWN 投技 全角色可

←↘P+K>→KK>→K>DOWN 攻击 /DOWN 投技 对手不受身的情况下成立，全角色可

拨技起始连续技

心中突（↓↘→P+K）（注:需拨技成功）

↓↘→P+K>→KK 全角色可

↓↘→P+K>→KK（撞墙）>DOWN攻击/DOWN投技 全角色可

↓↘→P+K>→KK>→K>DOWN 攻击 /DOWN 投技 对手不受身的情况下成立，全角色可

↓↘→P+K>↓P>→→P+KP 陈洛及以下量级者可

壁技起始连续技

衣车（→→P）

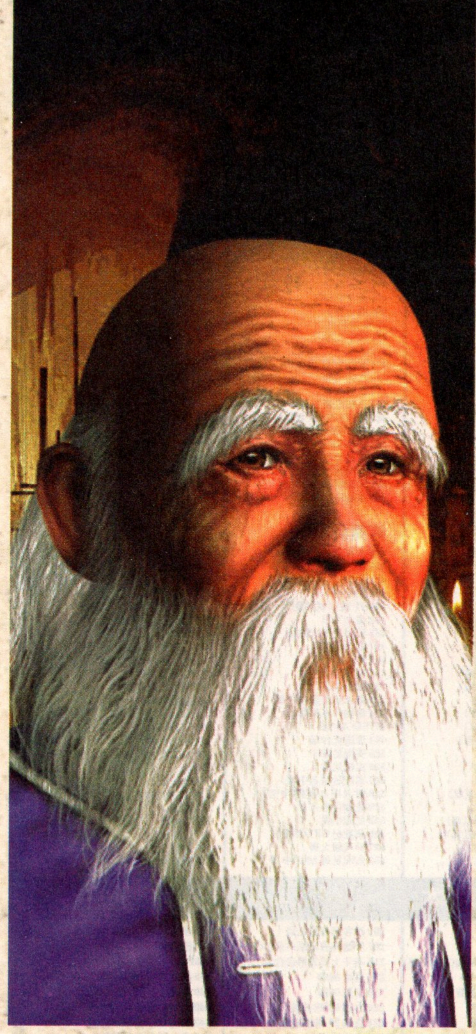
→→P（撞墙）>→P+KP>DOWN攻击/DOWN投技 全角色可

→→P（撞墙）>←→PP+G 对手撞墙后摇杆较慢时成立,全角色可

→→P（撞墙）>←↘P+K>→KK>DOWN 攻击 /DOWN 投技 全角色可

→→P（撞墙）>↓↘→P+K>→KK>DOWN 攻击/DOWN投技 对手撞墙后摇杆较慢时成立,全角色可

舜帝	（使用者：九十九）
姓名	舜帝
性别	男
国籍	中国
出生日期	1912/1/2
血型	O型
身高	164cm
体重	63kg
B/W/H	88/86/89
职业	中医
格斗流派	醉拳
兴趣	饮酒



舜帝攻略

舜帝在世嘉的设定中为上级者用，的确，想要熟练的驾驭这个角色的确不是很容易，可能会比适应其他的角色花去更多的时间。不过一旦火候到了，实力绝对是不容忽视的——连击强劲、招式的硬直时间短，如果有足够的饮酒数量，攻击力也会变得很夸张，就算是称之为全角色中最强的角色相信也不为过！看过这篇小攻略以后，希望大家与九十九一同享受舜帝纯正的醉拳在游戏中华丽的表演。


▲投技成功，饮酒量+4

主力技解说

P

主力上段封位技，如被格挡有利与不利各半。随着饮酒量的上升，被格挡后的情况变为稍稍有利，在战斗中可以多用。不论是普通击中或是Counter都是对自己非常有利的，以最快速度接主力浮空技↓↘→P，对手使用任何的招数都不可能阻止你，所以在这种情况下可利用P击中后>↓↘→P或投技做二择。不过难点在于P击中后第一时间接↓↘→P可能会变为派生技PP，避免的方法就是P击中后立刻按G键来抵消。

↓P

判定为特殊下段，对手可以站立或蹲下格挡。普通击中比较有利，建议接↙P或投技；Counter后非常有利，可以接↓蓄↘P再次Counter对手，削减对手更多的体力。

↓↘→P

舜帝的主力浮空技，判定为特殊中段，对手可以站立或蹲下格挡。普通情况下击中也可以使对手浮空，当然更可以接连续技；被防御后对自己稍有不利，如果第一时间出←→P来弥补，可以Counter对手肘攻击或者速度较慢的上段，技建议多使用。饮酒量6以后会出现派生技↓↘→PP，实际用途不是很大。

↘P

主力中段技，不过在被防御或普通击中后都对自己不是很有利，Counter对手的话就变得非常有利，可以接↓↘→P或投技作为二择，对付习惯于回避的对手也可以使用具有全回旋特性的←P。由于这招攻击距离超长，饮酒量8以后又有派生技→PPK，慢出的话可以打对手一个措手不及。

←→P

这是舜帝所有技巧中发生时间最快的，相当于轻量级角色的站立P，其派生技←→PPP最适合来形成空中连击。

↓蓄↘P

中段技，Counter对手后可以无误的接上↓P>↙PK来扣掉对手非常多的体力。不过要说明的是，被防御后是非常不利的，要有回避、防御和拆解投技3方面心理准备。

K

站立K为上段技，发生速度相当于其他角色的肘击速度。派生技KKP与KK↓P均为连续技，用来反击的话相当于大约一个投技左右的体力。KK可以转入构架“张果老”，用来打浮空连击除了削减体力多以外，还可以利用“张果老”中的前转追击对手的受身，所以极力推荐使用KK来作空中追打及反击肘攻击以上的攻击。

↓K

下段技，可以说是舜帝的救命招式。基于其出招快以及可以回避几乎所有的中段肘/脚的攻击，所以在自己不利时用来破对手的二择是不错的选择。不过这招在被格挡后是会100%被中段脚反击的，还是不要乱出为妙。

K+G

主力中段技，出招时有一段时间自身判定为空中，可以避开对手的下段技。不管在有利或不利的情况下出招都会避开对手的↓P并还击，真是非常的实用。

↑K/↑K+G

舜帝的成名技——龙尾脚。中段技，如果出招时间控制的好可以避开任何下段打击，击中对手更可以继续追打。不过要小心被格挡后为重量级P反击确定。

↙K

主力半回转下段技，派生技↙KK为连续技，用来追打受身真是不错的选择。不过被防御后可能会被摔投，面对重量级角色时可能会受到极强力的反击。

←P

舜帝的强力全回转上段攻击，击中对手后对方会强制背向，是二择的好机会。酒量5后Counter对手，↓↘→P100%命中，非常的强劲！

有了以上所介绍的招式，基本上已经确定了攻击的主线：以P、↓P作为封位及其始动技巧，击中对手后可以用↓↘→P或↓蓄↘P作为连击始动，或者使用投技。中距离可以用↘P作为牵制，如果对方防御可以用↓K来回避对方的二择，或使用↑K/↑K+G来打击对手的下段攻击。出←P对付喜欢闪避的对手。怎么样？简单吗？就是这么简单的模式，我保证在对战时就已经十分实用了。

构架解说

横寝（←↙↓↘→P+K）

可以说是舜帝最强的构架，在追受身中的二择会另对手十分头疼。构中K为中段，酒量10以后KP↓KK四击为连续技，击中第一下便可以形成4连击，判定为中上下上，比较复杂。构架中的↓K及→K都是下段技，击中后对手就会倒地。



张果老

不能直接形成构架，可以用K、KK或→K等等一些招式来派生。前转（→P+K+G）中P击中对手后接空中追打，就算是被防御也不会被对手反击；前转中K为全回转下段，与前者便可形成简单的二择。构架中K被防御后有利与不利各半，Counter后对手会浮空，可以进行追击。构中P为特殊上段，可以打击对手下段技，酒量5后具有和←P相同的效果，可以用↓↘→P形成连击。

倒立（→↘↓↙←P+K或↑P+K）

构架中K的判定持续时间非常惊人，判定中段。构中P+G为投技判定。

好，基本的东东就介绍到这里，其他具有深度的还需要广大同好继续发觉。最后九十九就不再多说什么了，友情给大家奉献几个舜帝的连续技，希望可以做抛砖引玉之用。

↘P+G或←↘P+G>↓↘→P>←→PPP>↘P（重量级角色不可）

↓↘→P>P>↓↘→P（需酒量6，全角色均可，要注意的是第一击与第二击之间要用G抵消）

↓↘→P>P>→PK（重量级角色不可，↓↘→P需Counter）

↓↘→P>↘PPK（需酒量8，全角色可）

↓↘→P>P>↘PPK（需酒量8，脚位需平行）

↓↘→P>P>KK↓P（需Counter并脚位平行，重量级不可）

↓↘→P>P>KK↓PK（需酒量16并脚位平行；Counter后除结城晶外均可）



主持人：石田

金手指在一款游戏中会起到修改游戏的作用，如果修改一款游戏那不仅会降低游戏整体上的乐趣，同时也是对自己游戏水平的一种不信任。但是，金手指有时也会给大家带来快乐，它的用途主要是调和游戏的乐趣，好比在清水中加几粒方糖增加点味道，只要玩家适当的掌握分寸就会给自己带来最好的享受。

PS2 妖精战士 精灵的黄昏

（ダーク篇）

必须码
EC859D88 1456E79B

金钱MAX
1CB65928 17E9C70C

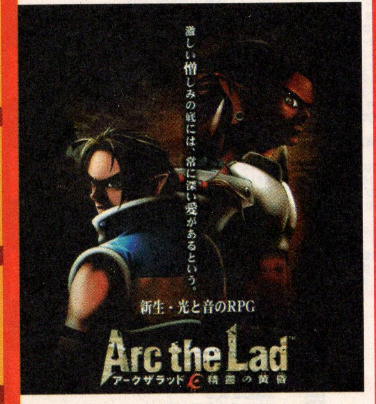
（カーグ篇）

必须码
F0121A60 00204927

金钱9,999,999
2023D4C4 0098967F

战斗一回学会所有技能和SP最大
4C88F3B4 1456E7A6
4C88F3D4 1456E7A6

精灵石999
4CB657F0 1456E404
4CB6592C 1456E404



PS2 刀魂2

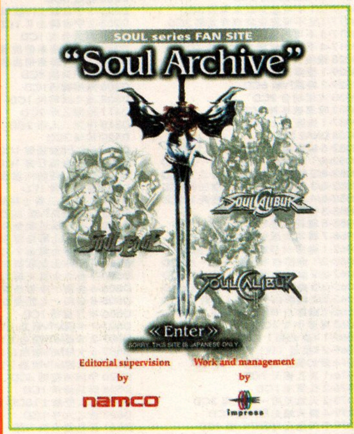
必须码
T07Q-C467-CMYX9
XAMQ-B3CA-GXU8X

1P 血不减
V6X7-AVGW-APNVZ
3M5H-PTHX-0DJZQ
J2Y1-VKD1-TR20B

2P 血不减
8QEV-T5HA-MKDCE
R593-QG7F-2YW8K
J3QD-3KMC-HA3YQ

1P 一击KO
A2FV-6VJJ-6308H
BTVU-A87Q-EF2DJ
WXAD-1RQU-VGMG5

2P 一击KO
GEZ9-R49F-21RDT
VBTR-HKW9-A45QN
MWA4-1VXY-BCZYG



1P 胜一回合就获胜
X1ZE-QY0K-VQZGJ
62H9-CT9A-7KPGX

1P never wins fight
462W-VY1R-9Y37D
H8RK-A6AR-NHWBN

2P 胜一回合就获胜
4MNP-UF8R-MZ9HM
6MUG-Y0YD-TAWC1

2P never wins fight
QT6D-XGJJ-B3XAV
UP7C-GRDN-B7K5U

1P 攻击无效
EMFV-PF4R-Z1RER
QDC2-TT97-U2YHW

2P 攻击无效
BC0H-0JAB-ZB9W4
0U3V-JY56-D85U6

PS2 生化危机 枪下游魂4

必须码
ECB807E4 1456E79B

hp 不减
0C389FD8 145607BA

全武器
1C389FDC 1456E7A5
1C820870 9A53E6C7
1C820874 BA53E6C1
1C82087C 0456E7A2
1C8208F8 9874E6C7
1C8208FC B874E6C1
1C820804 0456E7A2

PS2 星海传说3

必须码
EC878768 1456E79B
或
EC878564 1456E79B

HP/MP
3CAAA3AC 1456E788
3CAAA3AD 1456E788
3CAAA3AA 1456E788
3CAAA3AB 1456E788
3CAAA3B0 1456E788
3CAAA3B1 1456E788
3CAAA3AE 1456E788
3CAAA3AF 1456E788
1CAAA3E8 1456E788

战斗一回后金钱MAX
0CB39328 14566409
1CB392B0 1456CFC6

获得金钱变更
DC9F0424 143AD7A5
1CB39308 3453E4A6
1CB39310 2044yyyy
1CB3931C 2A84xxxx
yyyyxxxx=
E7A5E7A5:0
E7A5E4FD:1000
E7A508B5:10000
E7A66945:100000
E79C2565:1000000
E72D5925:10000000
EA12C70C:99999999

获得金钱 x 倍
0CB39328 14566409
1CB39244 14445xxx
xxx=
765:x2 倍
725:x4 倍
7E5:x8 倍
6A5:x16 倍
768:x1/2 倍
728:x1/4 倍

一次战斗后经验值MAX
0CB39328 14566409
1CB39110 1456CFC2

获得经验值变更
DC9F0424 143AD7A5
1CB39174 3453E4A6
1CB39180 2053yyyy



1CB391A8 2873xxxx
yyyyxxxx=
E7A5E7A5:0
E7A5E4FD:1000
E7A508B5:10000
E7A66945:100000
E79C2565:1000000
E72D5925:10000000
EA12C6A5:100000000
EC2F9E0C:999999999

获得经验值 x 倍
0CB39328 14566409
1CB38E8C 14445xxx
xxx=
765:x2 倍
725:x4 倍
7E5:x8 倍
6A5:x16 倍
768:x1/2 倍
728:x1/4 倍

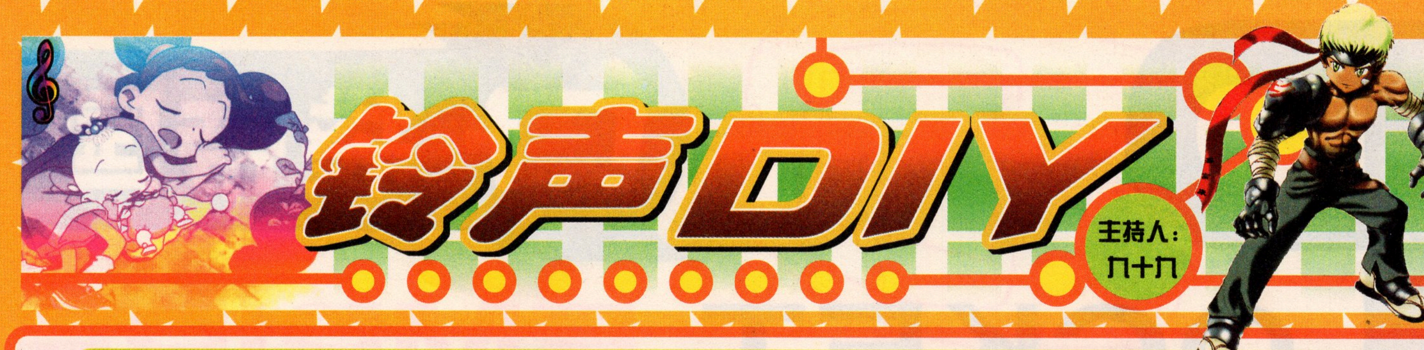
战斗时我方 HP 不减
0C8C2328 145644A7
1C8C2E40 3854E7A5

战斗时我方 MP 不减
0C8C2328 145644A7
1C8C2600 3854E7A5

一击打倒敌人
DC93E426 144187A5
1C8C2930 38533297
1C8C2938 38543297
1C8C2E70 38533297
1C8C2E78 38543297

随时记录
DC9683B0 14396ADD
1CB406F0 384EE7A6
1CB406F4 B46EE71D
1CB406FC 0456E799

SP回复MAX
0CA65814 1456079F
1CA65814 145907A5





铃声乐园在沉寂了一段时间终于又与大家见面了，主要是因为最近收到的读者来信中有不少是呼吁本栏目复活的。我们理解大家的心情，编辑部的小编们也很喜欢这些东东，毕竟大家都是同龄人啊。不过大家在喜欢的同时还是要支持我们哦，有什么出色的铃声一定不要吝惜，拿出来让大家一起分享吧。一旦铃声被录用，你将会收到神秘礼物的哦~今天带给大家的是《小魔女 DoReMi》中的两首曲子，感觉真的很不错的说！

《小魔女 DoReMi》之一 DANCE！小魔女

Sony Ericsson

+ G + G + A + G + d + d + e + F + G + G + Gp + a + Gpp + E + e + E + EB + e + D + C + C + Cp + d + cppp + D + d + ca + c + dp + D + d + ca + c + dp + f + e + f + e + f + ap + g

Nokia

5*9685282349 (5) 9088688 (5) 90933839 (3) 7* * 3* 829 (1) 908828810990292816* * 1* 20292816* * 1* 20943434605

Motorola

G6 A4 G4 D2 D2 E2 F4 G6 R4 R2 A2 G4 R2 R6 E4 E2 E4 E4 R2 B–4 E2 D4 C6 R4 R2 D2 C2 R6 R2 D4 D2 C2 A–2 C2 D2 R2 D4 D2 C2 A–2 C2 D2 R4 F2 E2 F2 E2 F2 A2 R2 G2

Panasonic

5 (1) #6 (1) 5 (1) 2 (1) *>2 (1) *3 (1) *4 (1) 5 (1) #0 (1)>0 (1) *6 (1) *5 (1) 0 (1) *>0 (1) #3 (1)>3 (1) *>3 (1)>3 (1) 0 (1) *7 (2) 3 (1) *2 (1) 1 (1) #0 (1)>0 (1) *2 (1) *1 (1) *0 (1) #>0 (1) *2 (1)>2 (1) *1 (1) *6 (3) *1 (1) *2 (1) *0 (1) *2 (1)>2 (1) *1 (1) *6 (3) *1 (1) *2 (1) *0 (1) 4 (1) *3 (1) *4 (1) *6 (1) *0 (1) *5 (1) *

Sony

5** 6* 5* 2***** 2***** 3***** 4* 5** 00 0 6***** 5* 0000 3* 3***** 3* 3* 0 777* 3***** 2* 1** 00 0 2***** 1***** 000 0 2* 2***** 1***** 666***** 1***** 2***** 2* 2***** 1***** 666***** 1***** 2***** 00 4***** 3***** 4***** 3***** 4***** 6***** 0 5*****

Philips

6 (v2), 4 (ㄱ), 4 (v1), 2 (v3), 2, 2 (ㄱ), 4 (ㄱ), 6 (ㄱ), 0, 9, 2 (v1), 4 (v1), 9, 0, 0, 4 (v4), 2, 4, 4, 9, 4 (v7), 2 (˜3), 4 (v1), 6 (v1), 0, 9, 2 (v5), 2 (v1), 0, 0, 9, 4 (v5), 2, 2 (v1), 2 (v2), 2 (˜2), 2 (ㄱ), 9, 4 (v5), 2, 2 (v1), 2 (v2), 2 (˜2), 2 (ㄱ), 0, 2 (v3), 2 (v1), 2 (ㄱ), 2 (v1), 2 (˜2) 9, 2 (v2)



《小魔女 DoReMi》之二 我的翅膀

Sony Ericsson

+ C + A + Ap + C + G + G + G + A + G + Fppppp + d + e + F + Fp + F + G + E + D + E + C + C + C + Cppp + C + A + Ap + C + G + G + G + A + G + Fpppp + D + E + F + F + F + E + D + D + D + E + F + F

Nokia

583* 305* * 2* 2232109906* * 871* 99081827* * 67599080885883* 305* * 2* 223210996* * 71* 9187* * 696871* 9

Motorola

G–2 E2 E2 R2 G–2 D2 D2 D2 E2 D2 C2 R6 R2 A–1 B–1 C4 R2 C2 D2 B–2 A–2 B–2 G–6 R4 R2 G–2 E2 E2 R2 G–2 D2 D2 D2 E2 D2 C2 R6 A–2 B–2 C4 C2 B–2 A–4 A–2 B–2 C4

Panasonic

5 (3) *3 (1) *>3 (1) *0 (1) *5 (3) *2 (1) *>2 (1) *>2 (1) *3 (1) *2 (1) *1 (1) *0 (1) #>0 (1) *6 (3) **7 (2) **1 (1) 0 (1) *1 (1) *2 (1) *7 (2) *6 (3) *7 (2) *5 (3) #0 (1)>0 (1) *5 (3) *3 (1) *>3 (1) *0 (1) *5 (3) *2 (1) *>2 (1) *>2 (1) *3 (1) *2 (1) *1 (1) *0 (1) #6 (3) *7 (2) *1 (1)>1 (1) *7 (2) *6 (3)>6 (3) *7 (2) *1 (1)

Sony

555***** 3***** 3***** 0 555***** 2***** 2***** 2***** 3***** 2***** 1***** 000 0 666**** 777**** 1* 0 1***** 2***** 777***** 666***** 777***** 555** 00 0 555***** 3***** 3***** 0 555***** 2***** 2***** 2***** 3***** 2***** 1***** 000 666**** 777***** 1* 1***** 777***** 666* 666***** 777***** 1*

Philips

2 (v6), 2 (˜5), 2, 9, 2 (v6), 2 (˜4), 2, 2, 2 (ㄱ), 2 (v1), 2 (v1), 0, 0, 9, 1 (v5), 1 (ㄱ), 4 (ㄱ), 9, 2 (v3), 2 (ㄱ), 2 (v2), 2 (v1), 2 (ㄱ), 6 (v2), 0, 9, 2 (v6), 2 (˜5), 2, 9, 2 (v6), 2 (˜4), 2, 2, 2 (ㄱ), 2 (v1), 2 (v1), 0, 0, 2 (v5), 2 (ㄱ), 4 (ㄱ), 2, 2 (v1), 4 (v1), 2, 2 (ㄱ), 4 (ㄱ)

POCKET EMPIRE 口袋帝国

厂商：KONAMI
发售日：7月17日
类型：A.RPG
GBA

由小岛秀夫监制的超概念游戏《我们的太阳》终于有了消息，作为《METAL GEAR SOLID》之父的小岛秀夫不愧是创新之王，每次都会为我们带来新的东西。本作中强调过一定要在太阳下面玩，为什么呢？在这款新概念的游戏中特别引用了一种最新的太阳能技术，游戏中的攻击等模式都要依靠太阳的光线来驱动！真的不能在没有阳光的情况下战斗吗？我们从以下的介绍中来找寻答案吧！

本作的主角是一位装备着感光枪的神秘少年JIYANGO，游戏的世界是被吸血鬼所支配，而且JIYANGO的职业便是吸血鬼猎人（VAMPIRE HUNTER），游戏的目标是以打倒世界上所有的吸血鬼为目的而展开的冒险，另外游戏中还有一种类似于太阳花的向导是种叫矢印的植物，它会指点你行动的目的！





游戏是从一个充满吸血鬼的都市开始的，JIYANGO必须借助太阳的能量打败这些吸血鬼。本游戏的卡匣中内藏一个可以读取太阳光的感应装置（其中会有一部份露出GBA主机），随着感应装置的变热会直接影响到游戏中的情况，热量会是此中的关键，（要是拿到火炉边会不会也管用呢？）游戏中的玩家可以利用真实世界中的阳光来杀死吸血鬼。游戏时在感应不到光的情况下可以感应到的差别是很大的！可能直接影响到战斗的难度，如果大家一直是在阳光充足的情况下游戏那么游戏将会变得很简单。

进入吸血鬼所处的城堡内时要处处小心，这里没有办法补充太阳的能量所以要注意太阳枪的使用，太阳枪所使用的能量是一种特殊的太阳计，这种太阳计是要依靠照射太阳才能进行补给。所以在没有阳光的城堡要想尽办法找到阳光补充！太阳计的使用要处处计算好。



游戏中一旦出现阴天的情况就会遮掩住阳光，这样的话吸血鬼们就会四处移动。由于没有阳光我们无法使用太阳枪只好四处躲避吸血鬼们的追杀，等到阳光回来的时候再进行反扑。JIYANGO必须边打倒吸血鬼边收集太阳的能量，不过有时敌人也不是那么好对付的，他们也会四处逃跑不容易消灭！为了一举消灭它们在游戏中会出现一种巨大的神秘装置，这种装置现在简称为PILE DRIVER是种类似于核反应电池的装置，可以模拟太阳的光芒！这种东西是用来对付强大的吸血鬼使用的，有些强力的角色是无法用普通的太阳枪击倒的所以有必要使用上一些强大的武器！



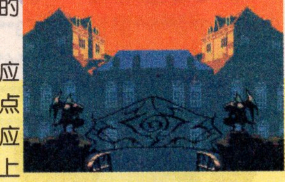








每关都会出现各种迷宫，要不断打倒不同的敌人才能进入最深处，经过重重难关后，进入迷宫的最深处会发现一副棺材，棺材内会有强大的吸血鬼出现，以你目前的力量还不能打倒它。此时应该拖着这口棺材来到PILE DRIVER的结界之中用PILE DRIVER的力量把吸血鬼消灭，但是利用这种装置时必须要有充足的太阳能量否则就会被吸血鬼反噬！



开始游戏时玩家的时间会因真实天气而感应出玩家是在什么时间游戏，如果你是在下午2点时游戏。天上的太阳光线正好充足，太阳能感应器就能够把真实的天气情况再现到游戏中，加上为了对付游戏中经常在夜晚活动的吸血鬼，玩家最好尽量保持在日间进行游戏，在太阳底下的吸血鬼们是发挥不出多大的力量的！

最后小岛秀夫表示希望能让玩家通过游戏来了解自然，由于本卡匣搭载的太阳能感应器这种产品的技术成分很高，所以国内购买应该相对困难，不过就该作的游戏画面和原画设定而言应该还是很不错的，游戏的关键还是要看整体的游戏性！不知道KONAMI再今后的游戏中会不会引入这种理念呢？不管怎样我们期待这款游戏的推出！



GIHREN'S GREED

厂商：BANDAI
发售日：5月2日
类型：SLG

WSC

機動戦士ガンダム
ギレンの野望 特別編
蒼き星の覇者

机动战士高达基连之野望——苍星之霸者



曾经在不同主机上推出过的SLG大作，基连之野望没有想到其系列的最新作居然是在WSC上推出了它的续篇！本次游戏一改以往的风格，大家所控制的角色除了基连扎比之外还继承了SS版本的隐藏要素，可以使用哈曼.卡恩，卡鲁玛.扎比等一系列人物！对于此系列的拥护者来说绝对会是带来耳目一新的感觉！



▲伟大的基连总帅率领吉翁走向最强的霸者之路

创造新的历史



这个游戏最特别的地方就是可以允许大家改变历史，这才是本款游戏的主要目的，大家将会控制基连与哈曼等一众强者，为了控制地球与联邦军展开激烈的战斗，除了原著的剧情将会在游戏中逐一出现外，游戏中更加入了不少的新故事！所以本作还是与原作有着很大区别的，如何使大军走向胜利还要靠玩家的个人能力啊！

隐藏事件全面展开

大家听到后可能会有一点点感觉奇怪，为什么会这样呢？前作时每次游戏必须游戏打穿数遍才可能获得隐藏要素，这次为什么会直接就可以使用卡鲁玛.扎比呢？难道他不会像原著一样英年早故吗！如果大家问到此那么就一定要说一句"对不起"因为卡鲁玛.扎比确实是在夏亚的阴谋中战死的，不过为了让故事更加完整，游戏中加入了一些隐藏要素。如果达成的话可以使一些本来在原著中阵亡的人员活下来，历史到底会按照怎样的道路发展呢？



干部会议



除了全新的故事外，本次游戏最有趣的地方就是加入了干部会议！这个全新的系统是让每次在发布作战之前让玩家与游戏中的吉翁将领进行高层之间的会议。通过会议来决定是否实行战略行动，大家还可以与其它高层的将领进行对话来提高彼此间的友好度，这样才能使玩家的建议更加容易的通过会议！所以要成功实行自己的策略外交手段也是同样重要的！

原创MS机体登场

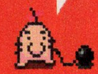
本作中各种经典的MS将会逐一和大家见面，今次游戏中会加入不少的游戏中才会出现原创机体。卡鲁玛.扎比使用的红勇士机体与吉翁公国自由开发的吉翁版高达都是此中的焦点所在！

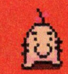
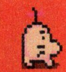
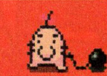
MOTHER1+2

厂商：任天堂
发售日：6月20日
类型：RPG

GBA

虽然《MOTHER3》到现在为止还没有公布情报，但是前两作也值得我们来重新回味一下！



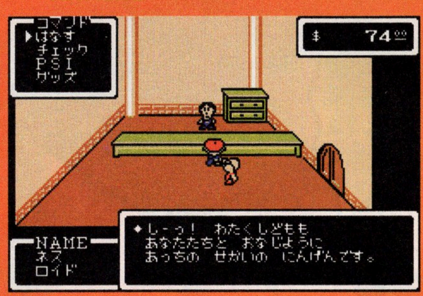
相信有不少的玩龄长的玩家一定知道很早以前在超级任天堂上推出的名作MOTHER吧！这款游戏当年曾经以其独特的世界观迷倒了不少的玩家，获得过多项荣誉！事隔多年后任天堂终于决定把《MOTHER》与《MOTHER2》重新搬回GBA的舞台上！而且是以2合1的形式推出，这一举措可以使不少的老玩家重新回味一下当年的感觉也让新玩家了解中间的魅力！除此之外还有早先一度终止开发的《MOTHER3》也要拿到GBA上来重新制作！





1989年在任天堂红白机上推出第一集。这个由系井重里先生所创作的世界观与传统的日式勇者类RPG有很大的不同，游戏中的对白亲切有趣充满了想象力！再加上风格清新以及以现代都市为背景的设定，在当年推出时实在能给予游戏迷相当的冲击力！

背景故事



于19世纪初期，话说在美国某农村上空突然出现一团奇怪的黑影，从此村庄里的一对夫妇便行踪不明。这对夫妇的丈夫叫JOHN，妻子叫MARIA。事隔2年后！JOHN终于返回了自己的家乡。但是这两年中他们到底去了那里呢？遭遇到了什么事情？他完全没有向任何一个任说起过，相反每天埋首在家中苦心研究奇怪的东西。于是自此关于这对夫妇的谣言开始流传起来！可是大家都没有注意到一点妻子MARIA仍然还没有回来……



1988年，突然发生了一件大事！在美妮房间的台灯竟然会自己挪动！而这时美美房间中一个喝牛奶的玩具公仔也飞起来不停的飞舞！作为小妹妹们的哥哥12岁的小男孩（玩家），到底能否好好的保护他们的安全吗？妈妈已经不知道去向，在妹妹们的喊声下根本没有一刻的安静，这时爸爸终于打来了电话告诉我们："那是一种超自然的现象，由于爷爷对超能力素来有些研究，只有到储藏室找一找他原来留下的笔记"虽然爸爸忘记了钥匙放在那里但是我们还是成功的进入了储藏室，在那里找到了一本爷爷留下来的日记，为了查明那些超自然的现象的原因主角决定展开这次冒险……





1994年于超级任天堂上推出的第2集。由于机能的大幅度提升，除了继承上集的特点外游戏的画面与战斗都强化了不少变得更加得赏心悦目！支持者也由增无减，游戏中的主角尼斯，就是在《大乱斗SMASH BROTHERS》中那个使用超能力得少年！

故事背景

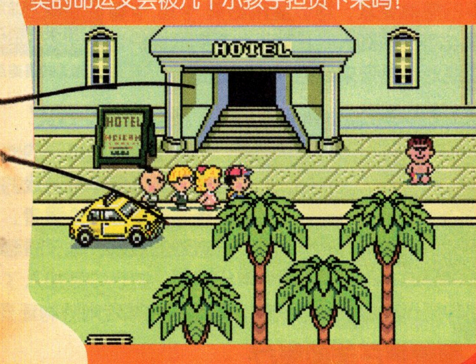
《MOTHER2》的故事是发生在1990年的地球。主角尼斯所住的地方是在英格兰得一座充满大自然气息的小村庄，这里原本上是个很祥和的地方，但是近来却发生了一件与临近城市相同的事故……





事情是这样的，在前些天的晚上。熟睡中得尼斯突然被一种从未听过得奇怪声音惊醒！原来在尼斯家的后山有一块巨大的陨石坠落到了那里！刚刚想去那里看看可却被警察挡回了家中，只有等到明天早上在去看看究竟！

正当尼斯快要睡熟的时候，一阵激烈的敲门声吵醒了他，原来是住在隔壁的波基。他为了寻找失踪了的弟弟碧基而向尼斯求助，于是二人便立即出发展开搜索。机缘巧合又来到了陨石坠落的现场，他们趁警察没有注意时悄悄溜了进去，当进入到里面的时候意外的发现了一只不属于地球的生物！此时他们才意识到事情的严重性，难道人类的命运又会被几个小孩子担负下来吗？



厂商：VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE
发售日：4月18日
类型：SLG

GBA

牧场物语

——游戏入门指导



在本款游戏中玩家最主要的任务就是要种植蔬菜，这样才能够赚取金钱。但是每一种蔬菜也会有季节之分，而且它们的种植日期和售价也会有所不同。这次我们为大家列出每种蔬菜的资料，而且更会为大家推荐每种蔬菜合适的种植季节！凭借这些资料成为农场主绝对不是难事！





春季蔬菜

春季的蔬菜是玩家们进入游戏后首次接触的种类，虽然售价与出售数量大部分受到限制，但是蔬菜的生长速度确是最快！所以大家不妨趁这个季节赚取一定的资金，为以后的季节打好基础！



特殊的种子？

如果大家从下列的介绍中决定种植的蔬菜的话，就要注意其中的草莓是在游戏最初期是不能购买，

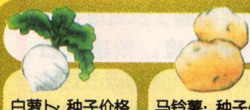


大家必须使游戏发生特定的事件才能将它们购入。而除了草莓外其它季节同样也有部分种子是需要特定的事件发生才可以购买的！

重点蔬菜是——白萝卜

这种蔬菜的价值只有60G，但是由于白萝卜的种子只需要120G，而且种植的时间只需要5天。所以白萝卜将会是在初期玩家筹集金钱最主要的农作物！玩家在游戏初期应当把所有的资金全部用来购买此种蔬菜的种子上，如果时机拿捏的好在本季节完结之前大家已经应该拥有一笔可观的资金了！

蔬菜介绍



- 白萝卜：种子价格120G，售价60G，收成日期5天。
- 马铃薯：种子价格150G，售价80G，收成日期8天。
- 草莓：种子价格150G，售价30G，收成日期9天。
- 青瓜：种子价格200G，售价60G，收成日期10天。
- 生菜：种子价格500G，售价250G，收成日期15天。

夏季蔬菜

和春季蔬菜相比，夏季蔬菜的售价明显高于春季蔬菜，不过由于这些蔬菜的种植日期相对比较长，所以在种植前大家要计算好收成的



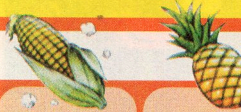
日期。否则就会造成大混乱！另外粟米可以用作饲料来喂养小鸡。而南瓜在初期则不能在商店中购买，这两点大家必须要注意！

重点蔬菜——番茄

最适合在夏季进行种植的蔬菜，绝对是非番茄莫属！相比其它同一季节的蔬菜，虽然它的售价较少但胜在种植的时间较短，而且种植的时间也非常的固定！只要全力投资在这种蔬菜上，相信必定能够赚取大量的金钱！

蔬菜介绍



- 洋葱：种子价格150G，售价80G，收成日期8天。
- 番茄：种子价格200G，售价60G，收成日期10天。
- 南瓜：种子价格500G，售价250G，收成日期15天。
- 粟米：种子价格120G，售价60G，收成日期15天。
- 菠萝：种子价格1000G，售价500G，收成日期21天。

秋季蔬菜

秋季绝对是游戏内赚钱最多而且最快的季节！蔬菜种植的时间短回报也高，为了趁这个机会大赚一笔，玩



家最好减少放牧与种植花草的时间与数量！然后拿出更多的空间来种植更多的蔬菜。

重点蔬菜——蕃薯

要说游戏种最赚钱的几种蔬菜里蕃薯绝对算得上是其中之一，如果大家能够将整块农田全部应用在种植蕃薯上。所获得的资金绝对能够应付大家的发展之用！为了让牧场能够发展其它的事业蕃薯的种植绝对是关键中的关键！

蔬菜介绍



- 菠菜：种子价格200G，售价80G，收成日期6天。
- 蕃薯：种子价格300G，售价120G，收成日期6天。
- 胡萝卜：种子价格300G，售价120G，收成日期6天。
- 青椒：种子价格150G，售价40G，收成日期6天。
- 茄子：种子价格120G，售价80G，收成日期10天。

导游团

每月数款游戏精彩点评

召唤之夜



类型：ARPG
厂商：BANPRESTO
GBA

火焰之纹章 烈火之剑



类型：SLG
厂商：任天堂
GBA

寂静岭3

类型：AVG
厂商：KONAMI
PS2

九十九

说实在的，这个月几乎没有时间去玩游戏，很少的一部分游戏时间也是在主编大人的监督下进行的。寂静岭在机能方面没有让我失望，好多场景令人瞠目结舌。牧场物语虽然只能算是小品级游戏，但还是可以一试的。站在一个非SLG玩家的角度奉劝大家，火焰之剑还是不要买的好（个人意见，如有雷同，实属不幸）……现在吗？召唤之夜继续中……

召唤之夜： 玩这个游戏的时候，莫名其妙的回忆起了《圣剑传说》系列。虽然从画风到系统各个方面都不尽相同，但是在这两个方面的协调却有着异曲同工之妙，上手之后让人欲罢不能。加之又是在机能强劲的掌机——GBA上登陆，相信可以让更多的人可以随时随地体验这款游戏的魅力。

火焰之纹章 烈火之剑： SLG游戏真的没有什么吸引力。试着玩了一下，总的感觉是整个游戏的感觉比较沉闷，故事老套，战斗系统方面没有任何的新意可言，战斗时人物形象刻画受GBA显示的约束实在不敢恭维……纵然是什么招牌、看家之类的评价也罢，在我看来不过是一款FANS级的游戏而已。

寂静岭3： 游戏画面可以说充分发挥了PS2的机能，无可挑剔。但是游戏中的主武器竟然是火器，这真是让人没法接受，难道只有枪杆子下才能出政权？隐藏武器是……激光剑？？！这也太离谱了！不过相信这些方面还是无法令任何一个玩家去放弃尝试这款大作的，九十九可以毫无保留的向大家推荐。

石田

本来到了这个季度就已经应该是进入游戏淡季了，但是由于上个季度所发卖的作品实在太多。再加上本月发卖的几个游戏实在很有噱头，所以大家不愁这个暑假没有的玩了！本月的重头戏是GBA上的《火焰之纹章》和《恶魔城》，PS2上则是名作《寂静岭3》。这些作品都是超重量级的游戏，可以足够把暑假的30几天塞的满满的。再加上近来个别地区GBA主机的降价，肯定会更多的刺激游戏的销量！

召唤之夜： PS2版本的推出并不能掩盖本作的光芒！精细的人物设定，漂亮的画面，华丽的片头都使得它有资格获得本年度GBA上大作的身份！游戏中人物必杀的设定，绝对是完全发挥出了GBA的机能，但本季度的GBA大作实在太多！火焰，恶魔城都是重量级的作品。如果它能躲过这场市场争夺战的话应该会取得更好的成绩！

火焰之纹章 烈火之剑： 任天堂的看家作品，游戏总体上分为两个部分！有点圣战系列的感觉。人物造型方面制作得十分可爱，画面也很漂亮，只是本游戏的难度过低，将战略性转化为策略性这一点本身就应该说是一种创新，但是由于加入了过多的外传使得游戏的关卡减少，让人感觉流程过短。

寂静岭3： 本系列游戏是市场上唯一——款可以与生化危机相并论的AVG游戏，本作绝对是PS2上的年度大作！《寂静岭3》的出现显示着KONAMI已经把PS2的机能发挥到了最大的限度！恐怕本作将会是KONAMI在PS2上制作游戏的最高峰！其它游戏想超越恐怕已经不是件容易的事了。

小巨

这个月可以说是家用机市场一个比较低落的时期，除了《混沌世代3》以外，几乎没有什么正统的日版游戏出来和大家见面，然而掌机市场则是异常火暴，除了现在已经被大家炒烂了的《晓月》和《烈火之剑》以外，还面市了很多虽然没有得到有利宣传但是绝对值得一试的游戏小品。不过相信正在看这本书的您，正在攻略已经发售的《寂静岭3》（美版）吧？

召唤之夜： 从PS时代，我就是这款游戏的FANS，在人物设定保持一贯HAPPY的风格以外，系列游戏的系统也是在不断发展和创新之中。终于，这个月结束了每天跑到官方网站上去看公开画面的日子，玩到了期待以久的作品，而且非常着迷其中的铸剑系统，是一款提倡自给自足的游戏。

火焰之纹章 烈火之剑： 无论如何，都是这个月最值得一试的游戏。新买的GBASP也开始了为这盘卡开始了“无尽的燃烧”。不过该公司也确实没有让期待者失望，无论从剧情还是战斗难度来说都是无可挑剔的一作，不知不觉地就陷入了对某女角色的爱慕中，巴不得某某男性角色死掉，但是又担心会被别人讥笑游戏水平低下……

寂静岭3： 虽然非常喜欢这种神神秘秘的游戏，而且还可以在大街上随便抽看不顺眼的东西……，但是我的3D眩晕症限制了我对该系列游戏的体验。希望以后KONAMI公司能够改这种一遇敌画面剧烈晃动的表现手法，因为每次我都比主角先躺下……

静寂星海

再次被委以如此重任，心里是又紧张又激动。由于再次担当“导游”未免有些嘴软，兼且自我中心化。对于自己不喜欢的游戏给的分数较少。本期首推的作品当然是《牧场物语》，绝对的！绝对的！没玩过的朋友赶快补上吧。《烈火之剑》确实让人失望，建议非FANS的朋友就不要去理会了（其实FANS的话只要不是铁杆也最好别碰，实在让人失望。）其它作品中《寂静岭3》，《晓月》，《ZERO2》等都是相当不错的作品，建议大家不要错过。

召唤之夜： SRPG的一支异军，本作一反常态改为ARPG，从人设到系统都有其独特之处。画面华丽是本系列一贯的特色，本次也不例外，超必杀的演出极具视觉冲击力，唯一的不足就是面对层次稍嫌低龄化。在GBA上ARPG缺少大作的现今如果情节和系统方面方面能够有上佳表现的话应该可以取得很高的评价。

火焰之纹章 烈火之剑： 所谓的军师系统，从以前那种提供指挥范围变成了给属性相同的同伴加修正这种没有实际意义的存在多主角，多路线的设定也没能给此游戏增色多少。虽然路线不同，但所收的中间基本没太大出入，整体感觉只能算是在剧情上给前作做一个补充。这样的游戏实在不能吸引我的兴趣。

寂静岭3： 走的是与生化完全不同的路线，3次的故事全部在一条名为“寂静岭”的街中展开，游戏中主角没有什么诸如火箭炮之类强劲的武器，有的只是小刀，铁棍，手枪一类杀伤力极小的防身道具。而玩者所要面对的其实并不是成群的怪物，而是游戏人物本身内心的阴暗面。绝对是今年恐怖游戏的TOP。

1～4分：推荐试玩　5～7分：推荐购买　8～10分：白金珍藏

洛克人 ZERO 2



类型：ACT
厂商：CAPCOM
GBA

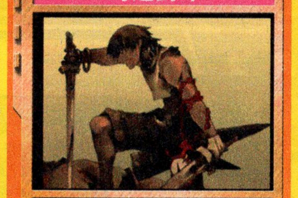
如果你不是ROCKMAN系列的忠实拥趸，如果你不是想用它来展示自己过硬的ACT游戏功底；如果你不想因为抓狂而破坏自己的掌机，我劝你不要去尝试这个游戏。ROCKMAN系列在我的眼中就是BT的代名词，这次也不例外。不过就画面来讲真的是很出色，操作感方面也是一流。ROCKMAN系列始终是ACT达人的首选。

本作是著名的洛克人ZERO系列的最新作，这款游戏不论是在难度还是在画面上都比上作有了很大的进步，尤其是难度！已经到了我无法理解的程度，我认为凡是能玩穿这个游戏的人都应该简单称呼其为"神"。不过，话说回来除非玩这个游戏的玩家是洛克人的死忠，否则很少会有人愿意在这个游戏上多花时间！

活活，现在小瓦是杂志社唯一将该游戏暴机的人。先放开这个游戏的难度不说，光是"洛克人"这三个字可能就会让很多不熟悉ZERO系列作品的玩家望而却步。其实相对起X来说，ZERO系列的难度并没有达到BT的级别，而且人物设定、剧情也都是非常吸引玩家的。

游戏中ZERO要使用光剑，光枪，锁链及强化后的"精灵系统"来完成各种各样复杂的任务。难度偏高，刚接触的玩家可能会觉得不适应，要多打几次熟悉情况之后才可能顺利通关，不过对于ROCKMAN的老玩家来说应该是小菜一碟。

时之封印



类型：S.RPG
厂商：IDEA FACTORY
PS2

与前作相比给人的感觉是……超进化！这种进化不只是单纯体现在画面上的，游戏有机的把战略同角色扮演的因素结合在一起，都给人带来无比的新鲜感，无论系统还是游戏的各种设定也比较体贴，令玩家不会因操作而厌烦。游戏中寻宝与雇用武将的系统耐玩性很高，不是只玩一次就可以感到满足的。

本游戏完美的把SLG与RPG相结合起来！是近来游戏作品中的上乘之作，本游戏是以大陆统一为目标的典型SLG型RPG游戏！本作的上一部作品就已经尝试过将这两类游戏类型混合起来，今次仍然继续沿用此设定！游戏中的画面十分精美，人设也十分到位。相信喜欢唯美游戏风格的朋友应该会很快接受的！

从上个世纪就没有跟该系列游戏培养出感情来，所以这次也没有在它身上放太多的精力，总是觉得历史感太过强烈，而战斗的起因又太多幼稚。而且小瓦也不喜欢使该系列成名的这种战斗系统，总觉得这样自己身为指挥者的个性没有发挥出来，而且，即使是在PS2上，战斗画面仿佛也没有太多的改善。

其实这游戏就是那被戏称为"蚂蚁打仗"的千人对千人游戏"鬼魂力量"的续作。实在是佩服IF的毅力，竟然能在一片骂声中把这个系列坚持到今天……好在IF还知道"变则通"的道理，如今展现在我们眼前的"混沌时代3"无论从系统还是画面都已经具备了一款高水平游戏的素质。

恶魔城 晓月圆舞曲



类型：ARPG
厂商：KONAMI
GBA

刚开始玩并没有感觉与前几作有什么太大的不同，但是随着游戏进程的不断推进，新系统及要素不断浮出水面，这才让玩家意识到这一作并非泛泛。给人印象最深刻的恐怕就是新系统"魂"，它取代了原有的道具攻击，玩家对"魂"的充分利用可以使游戏乐趣倍增。

在酝酿很久后恶魔城系列终于可以在现代社会登场了，这本来就符合恶魔城的世界观。但不知为何这种世界观直到本作才真正显现出来！本作中的魔导器和武器的种类都增加了很多的品种。必杀技的华丽程度也已经算得上是GBA所能表现出的最高水平了！游戏的内容充实度已经可以直逼月下夜想曲了！

从剧情上来讲，不得不说是具有突破性的一作，只是无论如何主人公不像是大和民族的人，而战斗后得到敌人技能的这种被称作"魂"的系统，作为该系列新兴系统也得到了广大玩家的认可。小瓦希望本次不会再那么容易迷路了吧，还有，有谁觉得那个秃头大叔长得非常像漫画《城市猎人》中的海怪？

舞台从罗马尼亚搬到了2035年的日本，主角在一次"日全蚀"事件中来到了恶魔城中，并在神秘人物有角幻也的引导下觉醒了暗黑之力！本作的系统全面改革，导入了全新的"魂"系统，主角需要通过打倒敌人吸取敌人的"魂"来获得一些特殊能力。此外，游戏中各式各样的武器装备也是颇有新意的设定。

妖精战士 精灵的黄昏



类型：RPG
厂商：SCEI
PS2

这个是妖精战士？我想如果大家在没有看过游戏的相关广告或是前期报道的情况下一定会这么问。首先是人设方面完全将前几作推翻，使得钟情于妖精战士系列的玩家投入度减至最低。画面变作3D，首先说这个做法无可非议，毕竟游戏3D化是现下的潮流么。

看上去似乎都不像是在PS2上制作的游戏，一些无关痛痒的设定加入到游戏中的过多。精灵石就是其中之一，这种既可以打出来又可以随手可得的道具完全对战斗本身起不到任何作用，强加进去只会降低游戏的乐趣。虽然勉强打穿一次但是那种感觉完全无法接受！我对妖精战士系列已经彻底绝望了。

之前由于一直在研究"星海"而没有注意到它的强大。只可惜战斗方面远没有想象中的那么华丽，毕竟是根本上的战斗形式对该游戏起了一定的束缚，"星海"的战斗就要比它灵活多了。最后小瓦想说的，就是那个拥有精灵石的女孩子的发型真的好奇怪啊，究竟是怎么固定住的呢？

本作在角色表情方面有了非常细致的刻画。情节曲折，两位主角本是孪生的兄弟，同样是人类和魔族的混血儿，但由于从小在两种截然不同的环境下成长起来，所以在人格方面也有了很大的差别，甚至互相以对方为仇敌。直到了解了全部真相之后，两人才站在一起，共同来对付妄图扰乱世界的魔王。

ENTER THE MATRIX

类型：ACT
厂商：INFOGRAMES
PS2·NGC·XBOX

单凭约两千万美元的制作经费（业内人士评估），本游戏足以成为最昂贵的与电影联动的游戏了。游戏中的系统力求忠实原著（电影），时间冻结系统更可以很好的再现"子弹时间"的概念，使游戏临场感达到前所未有的高度，令喜爱《骇客帝国》的影迷感动不已。当然游戏也不会叫大家失望的！

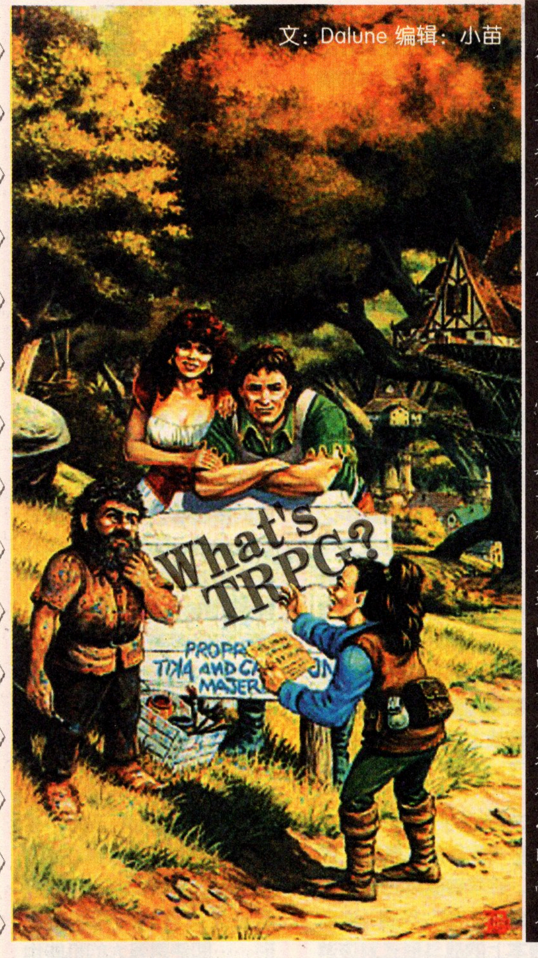
影视，动画，漫画，游戏全面登陆各国市场，三大机种一起造就了一个电影游戏的新高峰。不过，包装总归是包装，玩家要的还是好玩的游戏。本作中采用了一种新的技术，可以让游戏画面和电影画面进行很好的衔接过度，前些时候EA的指环王也利用过这种新技术，因此取得了很好的贩卖成绩与口碑。

直白地说，小瓦并不喜欢这个类型的美版游戏，虽然对电影本身非常喜欢，但是将李维斯的脸作成多边形……即使再强大的机能也无法让人满意。要不是为了游戏其中收录的那一点点新的《骇客帝国2》的影片，我是绝对不会花时间去玩的，这也算是对美版游戏的偏见吧……

一向对欧美电影和游戏兴趣不大。在我眼中欧美游戏的内容就只局限于操纵那可以被称为"神"的主角打啊，杀啊，砍啊……完全没有所谓的"游戏内涵"。这只是我个人的牢骚，喜欢欧美风格的朋友不要见怪，毕竟审美观点不同。此游戏据说作到了游戏与电影的完美衔接，是真是假就请大家在游戏中体会吧。

1～4分：推荐试玩　5～7分：推荐购买　8～10分：白金珍藏

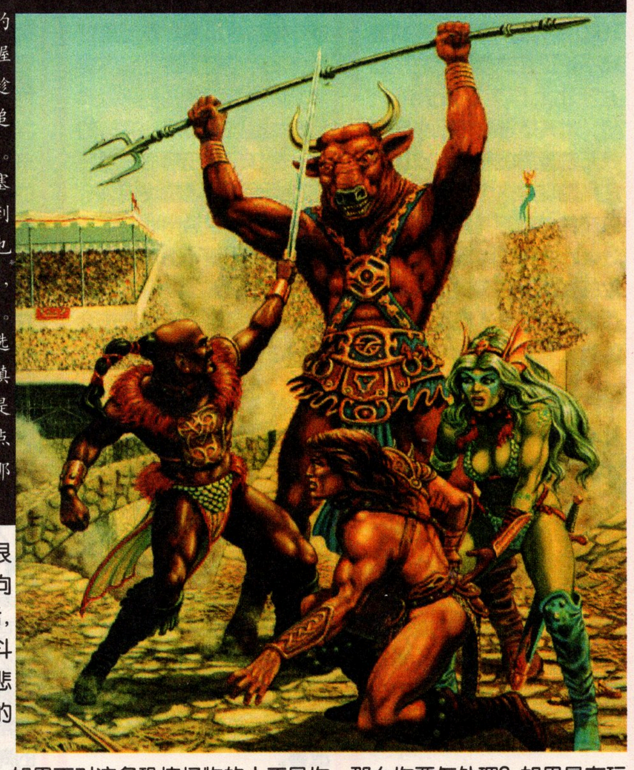
文：Dalune 编辑：小苗



一道鲜血喷向空中，颓倒的石墙瞬时染上了一抹赤红。这一击使我不禁踉跄后退，但眼前的猛兽欲仍只是挂着一副阴惨的笑容。我尽力稳住身子，很快环顾一下四周。秘室周围的石墙已经损毁大半，金黄的阳光从石墙的缝隙中倾斜进来。我们的老向导毫无生气地躺在入口处的血泊中，恐怕已经不能再站起来了。我的好伙伴——迪摩尔——正如往常一般，握紧他的长剑。然而，看到他染血的胸膛，我不知道他还能这样在支持多久。站在他后方的是艾拉，她正凭借她对太阳之神欧玛的虔诚信仰，全神贯注的帮迪摩尔疗伤。我当然了解，如果没有艾拉，那么我和迪摩尔是不可能和这头庞然大物持续搏斗这么久的。

突然一阵低沉的吼声将我的注意力唤回，我回过神，才猛然发觉这只人型巨兽已经挺立在我面前，它站的相当接近，以至于我几乎可以感觉到它腥臭的气息。这头巨兽正用眼光小心地打量着我和迪摩尔，整间秘室都回荡着它的跺蹄声。我很难想象，它站立起来几乎有两个人那么高，但是行动起来却如此的敏捷，它结实的手上，握着一把粘满血斑的战斧，看起来已经准备好随时发动攻击。

我很快的考虑着我可以选择的行动。最直接的方法就是进行攻击。但是，我很怀疑我们是否能够快的将这怪物击倒，如果在一击出手之后，它还是这样站得笔直的话……。我的第二个选择是逃跑，虽然这只野兽有着与体形不符的敏捷速度，但是我有绝对的把握可以甩掉它，并且让我的伙伴趁机逃离。不过，如果它不选择追我，那肯定会让事情变得更糟糕。这时。我想起我有一个塞着木塞的瓶子，那是从巨龙宝藏中找到的一件不知名的宝物。这瓶子也许可以召唤出某个有用的东西，但是它也可能造成更大的麻烦。坦白的说，面对这么多可能的选择，我通常宁愿多花些时间，谨慎冷静地作出最适当的决定。但是眼前这个高大的恶霸，显然有点耐不住性子，急着想测试手中那把血腥的斧头……



你想要怎么作？如果你是在读一本幻想小说或者漫画，你可能会猜想，这名英雄将很快的拙出瓶子，拔开瓶盖，接着释放出一只强大的巨魔，它击败了愤怒的牛头人，并且向英雄效忠，也可能英雄的宝剑突然泛出红色的火焰，顷刻间将牛头人砍倒。如果是我的话，我大概会跳过几页，直接阅读这场恶斗的结果。而如果我发现我所喜爱的角色在这场战斗中阵亡，我大概会把这本书丢到墙角，并且把作者的肖像拿来焚烧泄愤，以安慰我心中悲伤之情（嘿，我赌你也可能这样做！）。不幸的是，所有的决定权都在作者，而不在你我的身上。当作者无法提供另人满意的办法时，我们顶多只能表达不满而已。

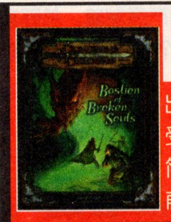
但是，你还没有回答问题：你想要怎么做？是的，是指你，不是指那名糟糕的作者。如果面对这名恐怖怪物的人正是你，那么你要怎处理？如果是在玩TV GAME，那么这时通常都会列出一些选项，例如：攻击.使用物品等等。但是现在的情形并非如此，你的行动选择自己可以做的事。你的选择所造成的后果，也可能是因此在这场战斗中存活，你也许会庆贺自己作出的正确的决定，但是你也可能不幸地成为怪物的午餐。或者，也可能发生你（或甚至DM）所能想的到的任何结果。

感到有点惊奇吗？如果你喜欢这样的事，那你已经足以来探索TRPG的世界了。如果你仍旧感到有什么疑惑，请继续往下读。

什么是TRPG？

什么是TRPG？TRPG是纸上角色扮演游戏(Table Role Playing Game)的简写，也可以说是角色扮演游戏的源头。完全没有概念的新手，可以想想勇者斗恶龙或者太空战士等游戏，它们都属于角色扮演的游戏的各种形式。在角色扮演游戏(RPG)中,所有玩者都将自己当作是一名住在想象世界中的虚构角色。举例来说，你知道在真实世界中你是谁，你知道你的名字（嗯，希望如此），而你可能是一个高中生，或者是中年的上班族，或者是个三岁小孩的母亲。但是在RPG的世界中，你摆脱了这些平常的身份，成为一名不那么普通的角色。你可能想尝试担任命中注定的救世英雄，或者是成为执行屠龙任务的神圣武士，你可能想当一名对禁制的黑暗知识感到强烈兴趣的法师，或者是一个梦想变成人类的丑陋怪物。在勇者斗恶龙或太空战士中，你控制一些SD人物在屏幕上走来走去，你依据他们所遇到的状况与反映选项作出选择。而在TRPG的世界中，因为你的限制变少，所以角色扮演的成分变得更重。其实，TRPG

中的角色扮演可以说很像是在演戏。在美国和日本，有许多不同类型的TRPG。事实上，入门者很容易会被各式各样的RPG类型给弄晕头。以下的一段简介，是笔者所想到目前可以在市场上购得的一些RPG：



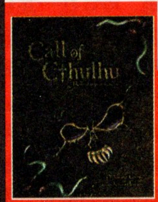
1 龙与地下城（Dungeons and Dragons，简称 D&D）

这是最著名的中古时代幻想角色扮演游戏，由TSR公司出版。这套游戏发售于70年代，一直到现在仍旧在美国广受玩家欢迎。D&D的主要优点在于游戏的运作规则相当的简单，只要你习惯游戏中的各种骰子，便能够得到乐趣。目前这游戏正打算在日本建立市场。

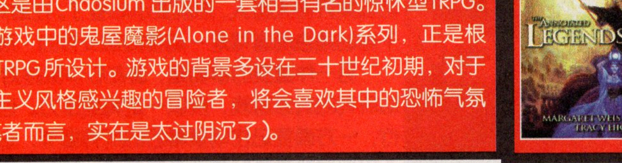


2 General Universal Role Playing System（简称 GURPS）

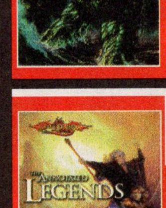
这套游戏是由Steve Jackson Games 所出版，是在日本最流行的美式TRPG。GURPS的特点在于，它可以让你尝试各种游戏世界，从中古时代到科幻，或甚至武侠都可以。规则考究狂会对这游戏特别感兴趣，因为GURPS几乎考虑到了你所能想到的所有状况与规则，要了解它的细节需要花许多时间。



3 Call of Cthulhu



这是由Chaosium出版的一套相当有名的惊怵型TRPG。电脑游戏中的鬼屋魔影(Alone in the Dark)系列，正是根据此TRPG所设计。游戏的背景多设在二十世纪初期，对于神秘主义风格感兴趣的冒险者，将会喜欢其中的恐怖气氛（对笔者而言，实在是太过阴沉了）。



4 Sword World RPG

著名的动画罗德岛战记正是源自这套日本的TRPG。Sword World 是一个中古时代幻想角色扮演游戏，提供玩者多重职业的选择（无论种族），并且只需要六面骰。



5 Wares Blade

这是另一个日本的TRPG，也是以中古幻想为背景。玩者甚至可以骑乘巨大的神器石像，这些石像具有格斗或施展魔法等能力。

对于初学者而言，强烈建议从龙于地下城系列(D&D 或 AD&D)开始入门，因为它具有最容易学习的游戏运做规则，而即使你不采用其中的某些规则，仍然能够获得游戏的乐趣。

大部分的本地玩者对于电脑或电视游戏机的RPG比较熟悉，但TRPG和这些又有点 不一样。玩TRPG的时候，不需要任何主机当界面，你所要准备的，只是一支铅笔，一个橡皮擦，几张纸，一本规则手册，几位好朋友，以及你的想象力（也许还需要一张宽敞的桌子，这要视环境而定）。你可以看出来，TRPG大概是所有RPG中最不需要花钱的了。



玩TRPG需要什么东西？

你也许会问，这么简单的几样道具，怎么能提供如此长期的游戏乐趣呢？（游戏的时间有时可以长达数周甚至数年）？为了让大家有些概念，以下便逐一说明这些工具在玩TRPG时的实际作用。

首先，你和你的朋友需要有一本辅助用的规则手册，毕竟在玩任何游戏时都需要先了解游戏的运作规则。基本的规则手册通常只有一本，但依游戏的不同，也可能会需要考虑更多辅助书籍或资料。

其次，你和你的朋友可能需要购买各种骰子。除了一般常用的六面骰之外，在某些TRPG中，可能还需要用到四面、八面、二十面，甚至多达一百面的骰子。比较不方便的是，目前国内可以买到规则手册以及多面骰的地方并不多，有些时候，可能需要直接向国外零售店订购。

第三，在进行游戏时，必须要一些充足的基本文具。准备足够的纸和笔，你才能持续记录你的角色（也就是在TRPG世界中的你），笔记重要的细节，以及为你所欲探险的地下城绘制漂亮的地图。当然，最好是使用铅笔，因为许多资料可能需要不断的修改更新。可可以准备简单的计算器，以方便的计算某些数值。有些投入的玩家，甚至会记录个人的冒险笔记，这完全视你的需要而定。



第四，你需要找到足够的游戏人数。在一般的TRPG中，至少需要一名游戏主持人(Game Master，简称GM)或者称为地下城主(Dungeon Master，简称 DM)，以下将一律称为GM。GM所要作的，是筹划整个游戏的场景，并依据规则让游戏顺利进行。玩者们则创造自己所扮演的角色，并在TRPG的世界中进行探险。你也许会问：最适当的游戏人数是多少？你会发现，一场游戏如果只有一名GM与两名玩家，那么游戏将会变得很无聊，因为人数实在太少了，反过来说，一名GM与十名玩家的游戏，将会进行得非常非常慢，因为每个人都会想在细节上发表意见，为了达成协议，可能需要开一场长达数小时的讨论会。其实，所谓适当的人数仍就视不同的团体而定，并没有绝对的数目，最重要的是，必须要找到能让你们玩起来最舒适的方式。

最后，最重要的（也可能是最困难的），便是找到一个适合游戏的场所。关于这一点，你可能会觉得很奇怪"到处都可以找到足够容纳二十人的场所啊！"。请让我解释一下，在玩TRPG的时候，最重要的事情之一，便是要让大家能够专注于游戏，并且能良好的推进沟通。因为在游

戏中，没有任何的界面显示出游戏所在的世界，所以让游戏鲜活起来的关键，完全仰仗GM于玩者之间的沟通，并且玩者需要专注游戏中所发生的事。你会发现，在教室中玩TRPG与玩魔法风云会是完全不同的事情，在玩魔法风云会时你可以轻松的边玩边回答旁观初学者的问题，但是在玩TRPG的中途，如果被局外人打岔，很可能便会严重的破坏整个游戏的气氛（这有点像正在打太空战士7代的魔王时，老妈突然叫你去倒垃圾一样。这回甚至没有暂停键）。同样的，你们可能需要多次尝试才能找到一个适当的场所，而不同的团体也有不同的喜好。请记得，务必要让团体中的所有人都觉得舒适，才算是找到真正适合你们的场所。

一旦你准备好了上述的游戏条件，你便可以准备开始你的第一场RPG冒险！但在急着拯救世界之前，请记得花一点时间阅读完以下的段落。这里有一些给GM和玩者们的建议，值得在丢骰子以前稍微看一下。因为如果能先将这些参考建议铭记在玩RPG的脑细胞中，那么将会避免掉（或至少减低）许多游戏时可能会面临到的问题。

给新手GM的话

首先是给热心担任GM者的建言。如果你真的想当一名GM，那么最好至少有当过几次玩家的经验，当过玩家才能让你知道玩家想的是什么。在做玩家时，你可以旁观带领你的GM所具有的优点和缺点，小心地记住这些知识，以作为日后给自己的参考。当然！有些新手GM在担任GM之前并没有充裕的学习机会（像我一样）。这时，你可以从预先设计好的冒险任务开始着手。在一些规则手册中会附有场景已预先设计好的任务，你可以依照指导，逐步地学习必要的游戏规则。带完一场游戏后，你可以借此回顾一下，在下一场游戏中尝试所习得的新经验。不要因为初期的失误而丧气，担任GM正如同大多数的事情一样，要不断练习才会进步。

熟悉游戏的运作规则，会对你的游戏进行有莫大的帮助。在进行游戏时，时间常常不够用，如果你每三十秒就需要查阅一次规则说明，将会根本无法处理其它重要问题，这是很糟糕的事。另外，如果你能在玩家面前显示你对规则的熟悉，也有助于你作为GM的权威性。

新手GM最好使用预先设计好的冒险任务，来带领第一场游戏，然而，如果你不得不自行设计你的第一场冒险，最需要注意的一件事便是：保持简单。除非天生具有担任GM的才能，否则仅仅在游戏中控制玩家什么事要先作，什么事要后作，就足够把你搞的七荤八素了，你并补需要再自找麻烦。

游戏中你必须注意的另外一件事是掌握时间。这意思是指，要控制玩家进行冒险的步调。一个四人的冒险队伍，可以很快的进入游戏的主题，但是一个七人的队伍，可能会花上数小时的时间决定是否要买匹马。即使对老经验的GM而言，掌握游戏进行的步调也不是件容易的事，但是这绝对是一场好RPG的重要关键。

最后需要注意的是，GM必须公正。你必须公正无私，不要偏袒任何一方（无论是玩家或怪物方）。如果有玩者轻易的摧毁了你精心设计的复仇女神，不要因此就对他采取敌对态度。如果冒险队伍想出聪明的方法，成功地消灭了愤怒的巨龙，即使这使你策划许久的战役无法实现，你还是必须给他们应得的酬赏。另一方面，如果玩者的角色做出完全难以饶恕的事情，你也必须给予应得的惩罚（当玩家——尤其是新玩家——的行动可能导致不良的后果时，务必记得先提出警告加以提醒）。如果冒险队伍把整座城烧了，他们必须明白他们将会受到到当地法律的严厉制裁。总而言之，给予队伍他们所应得的，并且尽量不要加入个人的偏见（当然，毕竟我们都是人）。

给新手玩者的话

刚入门的玩家喜欢测试新的角色，并且在游戏中多次尝试，这是不错的现象。新玩家必须牢记在心的重点之一是，RPG在一定程度上，仍是一个与他人互动的游戏。偶尔开些小玩笑并无伤大雅，但若玩笑开得太伤人，那就要小心些了。在游戏初期就被大家排斥，对于你的角色而言可是一点帮助都没有的，所以请负责地进行游戏。

另一件重要的事情是，请在心中保持对GM的尊重。GM是在帮助所有的玩家游戏，所以一定有些压力。他一方面要带领游戏的进行，一方面要记住场景幕后的所有细节，这是相当吃重的事务，更不用提游戏前耗时的准备工作了。所以，如果在游戏进行中发生一些不顺畅，请不要埋怨GM。毕竟GM也是人，他偶尔也可能犯错或出现情绪。游戏中最糟的事，莫过于玩家和GM之间发生的争执了。

同时，玩家请尽量完成自己的职责。比如说，妥善的保管自己的角色记录纸，便是一件重要的事，千万不要在大家准备开始游戏时说：“抱歉，我忘了带骰子和角色记录纸了”。在游戏的进行中，尽量尝试学习和别的玩家相处，因为你不是游戏中唯一的玩家。请尊重其它玩家拥有决定自己行动的权利，也要求其它玩家尊重你的自决权。你不妨把这当作是在练习你的社交技巧。

后记

你已经完全读完这篇文章，有充分的准备进入RPG的世界了。你的手掌微微冒汗，你在脑中告诉自己：“我要让那些三流的幻想小说家瞧瞧，什么才叫做英雄！”。如果你果真经历艰苦的阵仗，并且使得脑子疲惫昏然，也请不要忘记，RPG只是一个游戏。许多人愿意在晴朗的星期天午下，坐在房间中玩数个小时的RPG，最主要的原因在于，它使人获得快乐。所以，请不要让任何事阻止了游戏的乐趣！



我再不想遇到如此庞大的恶棍了。低头看着滴血的武器，一阵强烈的疲累感不禁涌上来。迪摩尔仍在喘息，但是他的脸上几乎毫无血色。艾拉的僧袍上也染满了赤红的血迹，虽然并不是她的血。

看着倒在地上的怪物尸体，我深深的叹了一口气。也许这只牛头人强壮到足以一击摺倒我们中的任何一人，但是我们具有人数的优势。迪摩尔和艾拉吸引了牛头人大部分的攻击，他们让牛头人无暇分神，并终于使他将脆弱的背部转向我的利刃，于是危机便因此解决了。

《真.三国无双3》猛将传大预言！

根据前些时候美国新闻网中公布的情报，《真.三国无双3》的最新资料篇即将登场，本作仍旧和猛将传的性质相同！虽然游戏尚未公布出新追加的角色设定和模式要素，但是我们可以在此猜测一下到底它会给我们带来什么精彩的内容！

文/编：石田

战场大预言

《真.三国无双3》中有不少的场景出现，但是很多都是被游戏反复使用，几个情节使用一个关卡场景的情况曾经多次出现！三个国家的主要情节虽然都出现了。但是很多精髓还是完全没有露面，我们在这里为大家先进行一个游戏的预测！

新野之战

有名的火烧新野，魏国名将曹仁奉曹操之命带领大将许褚，大举进攻刘备的根据地新野，后中孔明火计，虽然从城中逃出但是遭到埋伏于白河的关羽队突击损失惨重，蜀魏皆可以选用此关只是视角不同可以适当调整，魏可以以刘备的首级为或者以指定地点脱出为目标，蜀国可以以消灭大将曹仁为目标。算的上是初期的战斗！

出现可能性：40%

淮南功略战

刚刚得到徐州的刘备带领关羽张飞等大将奉汉帝命对淮南的称帝的逆贼袁术进行攻击，关中可以使用时间为计量单位，在一定时间内消灭袁术！若时间没有达成吕布在夺得徐州后，回师夹击刘备，难度也应该不会太高。

出现可能性：30%

四郡功略战

在《真.三国无双3》中虽然有荆州南部功略战，但是实在是模糊得很应该单独拿出一个大章节来细细的描绘这关的情节，消灭金旋，剿灭赵范等以夺得长沙为最终目标。若直接进行长沙功略战可以为以后留下伏笔进入外传之用。

出现可能性：60%

六出祁山

诸葛孔明一生最伟大的几次战役，可以先从第一次北伐开始说起，也可以用一个单独的大章节来说明，对曹真，奇袭子午谷等著名的战役都可以成为其中的情节。绝对是精彩无比！最好里面再加上陈仓功略战等外传就更加完美了。蜀的目标是在限定时间中攻落陈仓城，消灭郝昭。魏的目标是在限定时间中守住蜀国的进攻，并且在可能的情况下消灭诸葛亮！

出现可能性：70%

长安功略战

本关是接续六出祁山之后的战役，夺得祁山这条通往长安的大道后。蜀国全线攻击魏国的陪都长安，长安的守将可以采用大将军曹真。蜀国可以采用一房一屋的争夺，最后直取中枢消灭曹真，此关可以隐藏一些情节用来进入外传，比如说：曹真脱走就可以进入弘农之战一之类的情节。

出现可能性：30%





江游＆阴平奇袭战

接续上关的陇上收复战，收复陇上的魏军乘胜追击，但是他们面前是拥有天险的剑阁和棉竹，正面几乎无法进攻。所以只有绕道江游或阴平的后方给予蜀军重大的打击，蜀军这时的主将是姜维伯约。魏国的主将可以是钟会或者是邓艾！蜀军的任务是守住剑阁不被突破就可以了，但是魏军的任务就不那么简单了，可以绕道走山麓。道路可以设定为南蛮功略战那样的道路，满是的瘴气和陷阱。只要到达指定地点就可以胜利！之后进入成都奇袭战。

出现可能性：70%

成都奇袭战

江游.阴平奇袭战后魏军可以直接进攻成都，对于魏军来说敌人的兵力应该很强大，由于又是在敌人内城孤军奋战，所以没有援军出现！敌人的大将可以让刘阿斗来担任，魏军的大将可以让邓艾担任。关中可以多摆放些栅栏用来阻挡魏军的攻击速度，从城外可以杀进内城！最后来到刘阿斗的身边逼迫其降伏，即可取得胜利！外传的进入方法可以在限定时间内完成逼降阿斗。如果没有成功，过一段时间后姜维的援军就会杀到，消灭他无法进入外传。

出现可能性：50%

长江功略战

收复荆州的一战，曹操可以与刘表之间进行一次单独的战斗，在关中可以设计说得蔡瑁，张允的情节，并且在一定时间内消灭指定将领可以逼迫某人投降的事件也可以加入到里面！比如说：若直接消灭刘表。蔡瑁，张允就会变成说得不能，这样就可以在本关的后面加入一个类似于绥靖之战的情节来消灭他们或者说得他们！

出现可能性：50%

陇上收复战

被蜀军攻击后，陇上丢失。这关可以设计为魏国进行的报复攻击性行为。魏大将可以选用司马懿进行陇上的收复战斗，战斗时蜀军可以安排一些奇幻的东西，什么幻影士兵啊！各种木制怪兽啊！进行阻挡，魏的目的就是逐一的收复失地。本关可以多设定几座关卡，魏国大军每到一处就会遇到伏兵或者各种机关，直到最后消灭敌人的大将诸葛亮！把敌人赶出陇上。本关完结后可以直接进入下关江游阴平奇袭战。

出现可能性：50%



丁原讨伐战

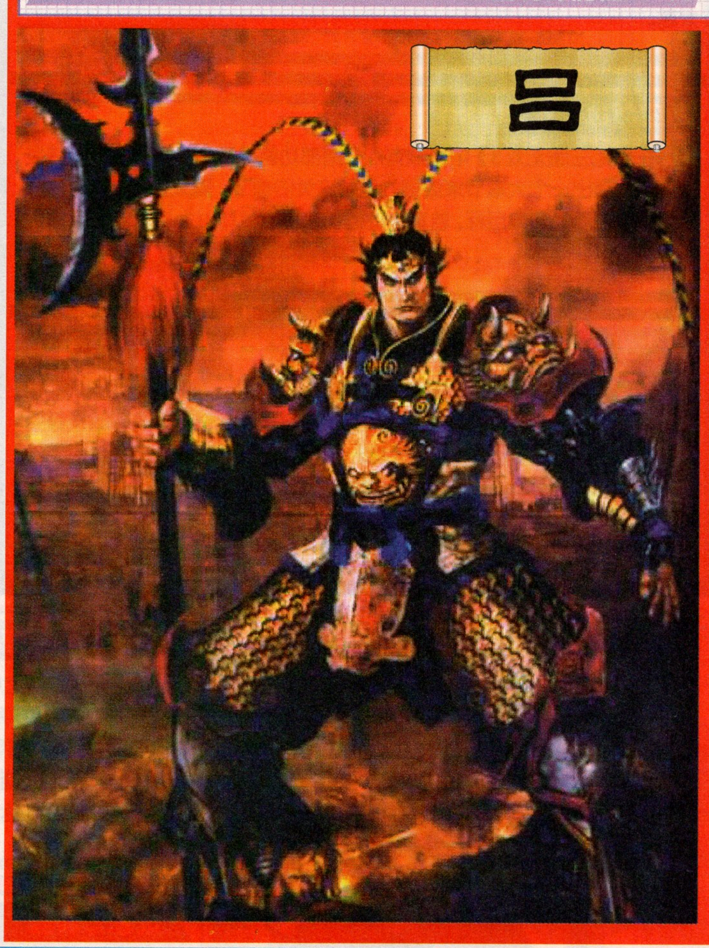
三姓家奴吕奉先，第一个叛变的主子就是丁原！本关还可以作为董卓仲颖收服吕布之用。董卓接触吕布后进行说得，之后吕布与倒戈杀向丁原。由于比较适合在初期出现所以难度一定不会很高。

出现可能性：70%

徐州争夺战

有名的战役，陈宫献计夺得徐州，吕布从之。首先可以叫吕布与敌人总大将张飞接触！后发生张飞借酒生事事件，吕布趁机取得徐州，后张飞逃窜，可以设定成是否进行追击。这样可以为以后埋下进入外传的伏笔！

出现可能性：30%



淮南脱走战

孙策在袁术那里用玉玺换得了孙坚的剩余兵马，好用来统一江东！可是袁术既想得到玉玺也不想给自己未来的道路上留下一块绊脚石。所以下令在孙策没有离开自己的淮南时消灭他，关中的情景可以采用《真.三国无双3》中的关羽千里行的路数。孙策每到一地就会出现伏兵，消灭他们就可以过一座城寨！直到走过长江便可。

出现可能性：80%

孙策逃生战

本关可以设计在吴郡功略战之后进入，吴郡太守许贡死后。他家臣数人进行报复刺杀。地图可以采用宛城之战的地图，孙策从中间出发一直逃到上方的出口，城中可以设定为一个大迷宫，并且有不少拿着毒弩的弩箭手进行狙击。只要孙策能逃出包围就可以过关，本关中敌人的处点可以多设计几处，兵力一定要雄厚，孙策方则只有孙策一人要单人独骑闯出去。如果不幸败北就会死亡……

出现可能性：20%

蓟北功略战

与白马将军公孙瓒争夺北方霸权的战斗，也可以做一个大章节。可分为清河之战与钜鹿之战等，敌人是白马将军公孙瓒率领刘备关羽等一干猛将，袁本初可以带大军与之周旋。放在游戏初期比较合适。

出现可能性：10%



以上只是大概猜想一下会发生什么样的事件与情节，全部是臆想出来的！与游戏本身无关只是在此进行猜测！

角色增加大预言

接下来我们再来猜猜猛将传中会给我们带来些什么新角色！

蜀武将

黄权

字公衡，巴西阆中人。年轻时担任过郡吏，后为刘璋召为主簿。在张松建议宜迎先主刘备时，曾经讨伐过张鲁。权谏曰："左将军（刘备）有骁名，今请到，欲以部曲遇之，则不满其心，欲以宾客礼待，则一国不容二君。若客有泰山之安，则主有累卵之危。可但闭境，以待河清。"但是刘璋不听，仍然派遣人员迎接刘备，并派遣黄权镇守广汉。当刘备攻击益州时，黄权闭城坚守，后来因为刘璋投降方才开城。刘备因黄权有才故授予偏将军之职。曹操打败张鲁时，张鲁败走巴中，黄权谏曰："若失汉中，则三巴不振，此为割蜀之股臂也。"于是刘备命令黄权为护军，率诸将迎鲁，后来的杀夏侯渊，据汉中，皆是黄权的谋略。

出场可能性：50%

王平

王平字子均，巴西宕渠(今四川渠县东北)人，三国后期蜀国大将。蜀国后期，原有的著名将领先后去世。当时，邓芝在东，马忠在南，王平在北，这三员蜀将名声都很大，也都建立了不少功劳业绩。王平一生戎马，不会写字，认识的字不过十个。但是，经他口授、别人录写的公文书函，却都有见地，有条理。据记载，他无论是行军途中，或是驻守营地，总是让人给他念《史记》、《汉书》中的本纪列传给自己听，别人给他念完后，他不但能完全记忆下来，分析每一个人物的得失、优点与缺点作出评价，从中吸取教训。演义中著名的就是街亭的死守！

出场可能性：70%

关兴&张苞

关兴，关羽的亲生儿子。关羽遇害后，随刘备东征伐吴，英勇杀敌。诸葛亮伐魏时，关兴是主要战将，屡建战功。后杀东吴潘璋，夺回关羽的青龙偃月刀。是蜀国中后期有名的将领！张苞是张飞的长男，幼年死去，次子张绍，承袭爵位。张苞儿子张遵随诸葛瞻抵挡邓艾，战死于绵竹。在三国演义里张苞与关兴一样同受诸葛亮器重，北伐时任虎翼将军，公元229年张苞在追击魏将郭淮、孙礼时跌入山涧，后不治身亡。

出场可能性：80%

魏武将

张绣

武威祖厉(今甘肃靖远西南)人，董卓部将张济之侄。在李傕、郭汜之乱中，张济的地位和郭汜相等。后张济战死，张绣继续带领其叔军队，屯兵宛城(今河南南阳)。后降曹操，不久又叛。在曹操征袁绍时张绣又再次投降曹操被授予扬武将军之职，后在官渡之战中立有战功。建安十二年(207年)死于征讨乌桓途中。张绣为人勇猛敢行并晓有智谋，每逢战事必身先士卒一直活跃在最前线！

出场可能性：30%

曹丕

魏文学家。即魏文帝。字子桓，他是曹操之妻卞氏所生长子。少有逸才，广泛阅读古今经传、诸子百家之书，年仅8岁，即能为文，又善骑射、好击剑。建安十六年(211)，为五官中郎将、副丞相，二十二年，立为魏太子。二十五年正月，曹操卒，曹丕嗣位为丞相、魏王。同年十月，以"禅让"方式代汉自立，改元黄初。登极以后，在黄初三年(222)、六年曾两次亲征孙吴，皆未能过江，不果而还。七年五月，病卒于洛阳。曹丕今存诗歌，较完整的约40首。由于是曹操的长子所以身份显赫，并且又有才华！拥有非凡的政治头脑。

出场可能性：85%

乐进

乐进字文谦，阳平卫国人。身材矮小，但是以大胆而著名，后在曹操帐下为吏。曾经担任过军假司马、陷陈都尉。曾经击败过吕布于濮阳，张超于雍丘，桥蕤于苦，由于立有战功后受封广昌亭侯。之后攻打张绣于安众，围吕布于下邳，攻刘备于沛，都成功的胜利了！官渡之战中力斩绍将淳于琼。攻打袁谭、袁尚于黎阳，斩其大将严敬，建安十一年，曹操向汉帝表谏其功！大将张辽曾经赞其曰："武力既弘，计略周备，质忠性一，守执节义，每临战攻，常为督率，奋强突固，无坚不陷，自援桴鼓，手不知倦。又遣别征，统御师旅，抚众则和，奉令无犯，当敌制决，靡有遗失。论功纪用，宜各显宠。"此人之勇不亚于张颌，夏侯渊！是比较看好的角色之一。

出场可能性：80%

吴武将

鲁肃

鲁肃字子敬，临淮东城人。幼年丧父，有能力又喜欢出谋划策，喜击剑骑射。他与周瑜交好，孙策经营江东，他与周瑜一起前去。孙策死后，他继续辅佐孙权，为孙权所敬重。赤壁之战前夕，他力主与刘备联合抗曹。赤壁之战后，又从大局出发劝孙权把南郡暂时让给刘备。周瑜死后，孙权任鲁肃为奋武校尉，代替周瑜统兵，继续维持与刘备的联盟。鲁肃死时，孙权亲临其葬，诸葛亮亦在蜀国为他发哀。他是三国时期杰出的政治家、外交家。出场的可能性是作为军师出现，《真.三国无双3》的游戏中魏国是司马懿，蜀国是诸葛亮。就差吴国的一个军师，如果将其设定为手拿羽扇的形象就完全平衡了游戏中的人物形象！

出场可能性：90%

韩当

韩当字义公，幽州辽西郡令支县人，与右北平郡人程普都是幽州人。因为长于弓箭、骑术，力量过人，韩当被孙坚赏识，追随他四处征伐周旋，数次冒险犯难，攻陷敌人、擒拿俘虏。勤奋辛苦有功劳，成为别部司马。等到孙策东渡长江，韩当追随讨伐扬州的丹阳郡、吴郡、会稽郡，升迁为先登校尉，孙策授兵二千，马五十匹。再追随孙策征伐扬州庐江郡的太守刘勋，在荆州江夏郡击破黄祖，回师讨平了扬州豫章郡的鄱阳县，兼领乐安县长，山越畏惧心服。一般在演义中提到韩当就要想起周泰，连点将时都时韩当在前周泰在后，既然周泰已经出来了就没有必要不要韩义公也出场露露面！

出场可能性：90%

张昭

张昭，字子布，东汉末彭城(今江苏徐州)人。二十时被举为孝廉，但是坚持没有就职。后又被徐州刺史陶谦举以为茂(秀)才，仍然不接受。陶谦认为他轻视自己，就收押了他。后经友人营救得释。张昭遂去徐州而避乱江东，得为孙策谋士。孙策拜为长史、抚军中郎将。公元200年，孙策临终托弟孙权于张昭。公元221年，孙权封吴王，封张昭为拳侯。公元229年，孙权即东吴皇帝位，拜以为辅吴将军，改封娄候，邑万户。公元236年，张昭因病逝世，谥文侯。张昭是三国时期的一个重要人物，他辅佐孙策、孙权兄弟二人开创并巩固了东吴政权，是东吴的开国元勋和决策人物。他少而好学，博览群书，长而有谋，才冠当世。作为东吴谋士，张昭最值得提及的是他忠直敢谏，刚正不屈。张昭性情直爽，敢于犯颜谏诤，从不偷容取合。孙权好田猎，常冒险射虎。张昭谏曰：作为君主应"驾御英雄，驱使群贤"，而不应驰逐于原野，校武于猛兽。又孙权嗜饮酒，在武昌钓台饮酒大醉，"权使人以水洒群臣曰：'今日酣饮，惟醉堕台中，乃当止耳'"。张昭愤而离席，孙权使人召，张昭正言谏曰：从前殷纣王，"为糟丘酒池长夜之饮"，你和他没有二致。从此可见张子布有勇有谋，为人又正直如果出场也是在情理之中！

出场可能性：40%

其它要素

有很多的玩家在完成游戏后都觉得本作的难度不是很高，武器升级也不是很习惯。但是在新作中可能会出现第11种或者第12种？要不就直接来个传说中武器，游戏难度也是受到很多的批评！在猛将传中也可能再次加入超难的模式。或许和收得武器有很大关系也说不定！

另外战场上的阵型是否也会发生变化呢？如果设定一个可以操纵部下武将的设定那就更加好了！随意的发挥自己的军事特长也是件非常好玩的事情！

不论如何，《真.三国无双3》猛将传中肯定是会出现新的要素！具体是什么到现在KOEI还没有公布，所以我们还是要耐心的等待，但是真相永远只有一个！我们迟早会知道它到底是什么！忍耐吧大家！以上完全属于臆测如有巧合纯属意外！



首先庆祝FFX-2突破200万套，不愧为RPG的王者游戏~~！！可是在玩通FFX-2后，头脑中的一个想法却越来越强烈，那就是~~由衷的希望史氏能推出FF7的外传！！！圆诸位FANS的心愿！！让我们一起祈祷吧……（快干活！！不要在那装死！！主编语：）

从日本玩家的作品中，我们就可以体会到现在在日本最热门的游戏是哪些。很明显的感觉就是《FFX-2》和《真·三国无双3》的持续热卖。

最后，希望能早日在画廊中看到国内玩家的作品，现在已经积蓄了相当数量的作品了，画廊持续征稿中~~~！！！



作者：fmi

▲很性感的画风~刀魂的女性角色也作得越来越丰满性感了，让人想到了死或生系列……哪天出个刀魂和死或生的女性角色大乱斗诸位男性玩家就有福了~呵呵YY中……



作者：早渡兔吉

▲幻想传说中可爱的伙伴们，大量暖色调的使用让人觉得暖阳阳的，是因为春天吗？



作者：琉璃玉

▲塔利姆和柴香华，很可爱的Q版，刀魂2不容错过！



作者：

▲画面的整体感不错，特别是把风的气息表现出来了，让人沉醉其中呢。



作者：ふつくん

▲是在血色残阳中还是在熊熊烈焰中？画面气氛处理得很好。

作者：真汐

▲赵云另人意外的一面，原来阿斗是被赵云惯坏的……呵呵，面对这样的赵云任何女性都会为之心动的，很温馨的画面：）



作者：SARI

◀画面的气氛很好，月下的女神~在月光下她在想什么呢~？



作者：うと

▲《真·三国无双3》持续热卖中！！本期画廊我最喜欢这幅，构图和用色都很好，画面处理得很美，在飞舞的桃花瓣中漫步的孙尚香~~很有水准的作品~~！



作者：福茶

▲FFX-2变装三人组……构图很好，但缺少背景的衬托。

作者：紫筑

▲FF7真是拥有不动的人气啊！构图和用色都很到位，是幅优秀的作品。

作者：BOPPEN

▲极密的潜入，杀人于不备……构图不错，有很强的压迫感，希望能早日入手日版！

COSPLAY秀





▲DC上失败的作品《兰古利萨千禧版》，虽然游戏很垃圾，但里面的人设还是不错的。

▲克劳德的超级变装，FANS们还记得吗？这真是王道啊~

▲热播中的《鬼眼狂刀》，人物大集合，如果你是该作的FANS可不要错过GBA上《鬼眼狂刀》



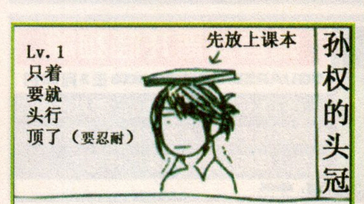
◀颜无的cosplay……强得没话说了……

恶搞地带



▲吕布太强了！！！名将是这样练成的！！（应该说是吕布的触角……）无语……

▶现在什么游戏都讲求华丽……就连……（不能华丽的生，那就华丽的死吧~~~！）

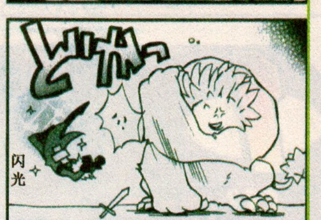




▲你也可以试试，不过，建议你不要走到街上……

▶如有雷同纯属巧合……真的是巧合吗……















每月一谈

本月家用机上并没有什么特别优秀的游戏登场，所以榜上的几乎都是掌机类游戏。除了口袋妖怪和瓦里奥两个游戏以外，基本都是新上榜的游戏作品，当然还有职业棒球，虽然在国内并不怎么受欢迎。

排行榜相比比较稳定，看来大家都非常期待这几部作品。最近新公布的NGC上的传说也蹬上了前10的位置，而樱大战5仍旧是没有任何新画面公布。

月间游戏销量榜

1 PS2



天诛 参

FROMSOFTWARE/AVG/2003年4月24日

优秀的系列作品，被国内玩家所熟知。所以在日本能够发买到这样的成绩并不觉得奇怪，而其本身确实非常出色。

销量：175043

2 GBA



火焰之纹章·烈火之剑

任天堂/S·RPG/2003年4月25日

掌机上虽然限制了该游戏画面和音效的发挥，但是耐玩这一点最终还是成为了游戏成功的主要原因。

销量：151075

3 GBA



勇者斗恶龙怪物篇

SQUAREENIX/RPG/2003年3月29日

日本玩家心中的情结。而其怪兽的制造系统更是让人为之倾心，现在很少见到这样细心制作出来的作品了。

销量：48494

4 GBA

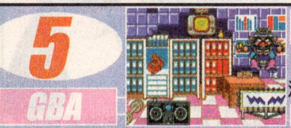


口袋妖怪红蓝宝石/POKEMO/RPG/2002年11月21日

如果说你很难理解为什么该游戏能够在榜上停留如此长时间的话，那么拿起GBA再从新玩一遍吧。

销量：4396383

5 GBA



瓦里奥制造/任天堂/ACT/2003年3月21日

曾经一度攀升到过第二位的位置，玩家对该游戏的态度十分稳定。耐玩也是其特点之一。

销量：349012

6 PS2



From TV animation ONE PIECE/BANDAI/RPG/2003年5月1日

这个不用多说了，动画漫画在国内的普及度非常高，而本作是完全尊重TV版剧情而制作。

销量：56748

7 GBA



ROCK MAN ZERO 2/CAPCOM/ACT/2003年5月2日

以华丽的画面和流畅的攻击动作带动了无数动作游戏玩家的手指，缺点是最终BOSS太简单了。

销量：53839

8 PS2



职业棒球2003/NAMCO/SPT/2003年4月3日

曾经也是拥有排行榜上第二名成绩的游戏，目前在国内和日本地区的状况都已成下降趋势。

销量：192038

9 GBA



召唤之夜/BANPRESTO/RPG/2003年4月25日

系列作品都拥有非常优秀的成绩，这款在GBA上发售的也不例外，其中铸剑系统非常受玩家的欢迎。

销量：41480

10 NGC



GIFTPIA/任天堂/RPG/2003年4月25日

又一款将卡通渲染技术用得恰到好处的游戏，虽然人物设定显得十分奇怪，但正好给玩家一种奇幻的色彩。

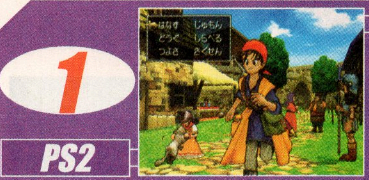
销量：37395

月间主机销量榜

名次	机种	市场占有率
1	PS2	市场占有率57.5%
2	GBA	市场占有率40%
3	NGC	市场占有率2.5%

游戏期待榜

1 PS2



勇者斗恶龙VIII

SQUAREENIX/RPG/发售日未定

全世界瞩目的系列游戏最新作，自从发表的那天开始就一直端坐在第一位的位置上，希望不要让大家失望才好。

2 NGC



生化危机4

CAPCOM/AVG/发售日未定

一般要归功于该系列作品在NGC上出色的表现，另一方面要归功于本次作品的主人公——里昂警官的个人魅力。

3 PS2



鬼武者3

CAPCOM/AVG/2004年3月发售

尽管举例发售日遥遥无期，但金城武和让·雷诺的FANS已经开始为他们摇旗呐喊了。难以想象将他们二人组合的原因啊。

4 PS2



樱大战5～别了吾爱～

SEGA/AVG+SLG/发售日未定

热血如潮的余音还未过，诸位樱战迷们已经将视线转移到纽约华击团上面了，拉切特会在其中有怎样的表现呢?

5 NGC

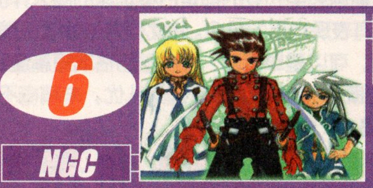


最终幻想·水晶编年史

SQUAREENIX/RPG/2003年7月18日发售

排行榜上唯一临近发售日的游戏。从不断与大家见面的开发画面中不难看出制作者的良苦用心，风格也很适合NGC。

6 NGC



tales of symphonia

NAMCO/RPG/2003年夏发售预定

藤岛康介+NAMCO，能够让玩家想到的就只有传说系列了，本次战斗时的画面成为了3D，不知道系列老玩家是否习惯呢?

Sorrow Never Fade

文／编：塞丝

晓月圆舞曲

2035年的日本。这一天，21世纪以来首次的日全食出现在人们面前……

恶魔城的最新作晓月圆舞曲就以这样的情节作为开篇。主角来须苍真本来是名非常普通的18岁高中生，然而却在这次的日全食事件中觉醒了自己的另半身……在化名为“有角幻也”的阿鲁卡德和拥有“贝尔蒙多”之血的“J”和洋子等人的帮助下粉碎了妄图继承吸血鬼伯



爵之力的格拉巴姆的野心。表面看来平淡无奇又稍显老套的剧情，但在其后却又隐藏着种种的未知……

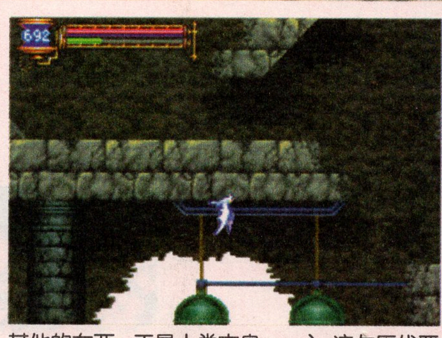
与历代的恶魔城不同，本作的主角不再是“贝尔蒙多”家族之人，而最终BOSS也不是德拉古拉伯爵。这一点算是多少在剧情上作了少许的创新。而为了兼顾到一些老玩家的怀旧情节，KONAMI又特意安排了阿鲁卡德这样的大人气主角和尤利乌斯·贝尔蒙多，洋子·费尔南德斯这些源自历代主角家族中的人物登场。算是给FANS级的老玩家们一些怀念吧。（别说你不知道贝尔蒙多和费尔南德斯这两个姓是咋回事！）

本次作品特别创新推出了“魂”系统，主角来须苍真可以通过打倒各式各样的恶魔从而获得它们的能力（如：打倒了会投枪的敌人，苍真就会学会投枪的能力，打倒了小蝙蝠就能延长在空中的滞空时间。），这一点可以说是本次作品最大的创新，有些时候必须要取得某种“魂”才能到达某些特殊的地方，又或者某些特殊的魂对某些特定的敌人有特效。除了地图的完成度之外又加入了“魂”的收集率，让游戏的耐玩度大大增加，因此“幸运值”这一要素就又变得举足轻重。价值300000提高魂的出现机率的戒指就更是逼得玩家勒紧裤腰带存钱～由此可以看出KONAMI在这次的作品中下了相当大的功夫。

现时代的游戏要想获得成功就必须在保留原有优点的基础上，适当的创新。而KONAMI在这次晓月中的尝试无疑是成功的。我们看到的是一如以往那样流畅的操作，适中的难度，干净整洁而又华丽的画面，主角潇洒飘逸的动作，各具特色的杂兵和BOSS和完全创新而又近乎完美的“魂”系统，以及摆脱了历来固有的全新的剧情。应该说本次的晓月没有让所有的恶魔城FANS和游戏迷们失望，真正作到了“名作的续篇”的水平。比起某些不思进取，墨守成规的游戏不知要强上多少倍。



关于晓月的剧情只要是玩过前几作的朋友一定会觉得顺理成章。德拉古拉伯爵在每次被主角打败时都会说：“想要毁灭人类的不是我，而是人类本身。只要人类的心里还有黑暗我就还会回到这个世界上。”这句话正在这次的晓月中应验，格拉巴姆一心追求德拉古拉的力量，不惜将自己的灵魂卖给恶魔。只要这样的人类存在世界就不可能安定。之所以产生德拉古拉这样的恶魔，不是因为任何外在因素，而正是因为人类心中的黑暗（百剑中有句话更把这个道理完全揭示：所谓的怪物不是



其他的东西，正是人类本身……）。这与历代恶魔城的中心思想完全一致。看此就又不得不佩服KONAMI创新的才能了。

总体来讲，晓月实在是款不可多得的上乘之作，GBA的机能可以说是被发挥得淋漓尽致。无论是系统，画面，操作感，剧情等方面都让人无可挑剔。而诸多的隐藏要素更是给它蒙上了一张神秘的面纱。碍于时间所限，就现在来说还有很多东西尚不明了。在这里就拿出来跟大家一起讨论讨论。疑问第一，主角来须苍真到底是什么种族？照他和阿鲁卡德的对话来看好象应该是半人半吸血鬼，但又不能确定。他的真实身份就是大吸血鬼王德拉库拉！这样的话他的身体是否会引起恶魔城的觉醒？阿鲁卡德，J，洋子等人的登场到底起到什么作用？难道只是引导玩家游戏吗？已经确定的是尤利乌斯是第二次游戏时可以使用的角色，而大家关心的问题莫过于阿鲁卡德是否能够成为玩家操纵的角色！希望大家来稿参与我们的讨论！



火焰之纹章 烈火之剑乱谈

文：小冉 编：石田

本月刚刚打穿烈火之剑，玩过之后感觉本作确实有许多的问题。

总的来说这款游戏保持了纹章系列贯有的任天堂式的S.RPG游戏风格，在上作纹章之谜后我一直等待着新作的出现，没想到还没过多久烈火之剑就推出了。实在是让我大吃一惊！吃惊之余开始担心起游戏的质量来，制作时间这么短会不会影响到游戏的品质呢？不多想！买一盘来试玩，花了120大元从JS店里购入一盒。插卡，开机。

哎？怎么和纹章之谜这么相似？如果不是标盒我还真以为是纹章之谜呢！任氏独有的那种游戏霸气那里去了？好纤细啊~~~这是什么！是火焰之纹章吗？主角怎么和某些少女漫画的人设一样？太失望了，可是就算再怎么失望也不能让这120大元白白花了。那可是我一个月的伙食费！



回到宿舍后换了几条电池就开打了起来，游戏在选择画面时似乎可以继续接着纹章之谜的记录玩！这可是个新鲜的设定，可是实在是太不方便了，虽然手头有一盘已经打穿的纹章之谜，但是怎么接记录呢？我手里只有一台GBA莫不是要两台GBA接续起来？不管它，不选择接续直接完烈火之剑的记录玩。

终于可以塌下心来细细的品味游戏了，刚没玩多久我就被烦琐的介绍系统给打翻在地，这是什么！给小孩子玩的游戏吗？我玩火焰已经多少个年头了！怎么还把这种东西拿出来见人，看来本作难免有些“水份”掺在里面。直到第三关这种无聊的介绍才完全没有了，想一想一个游戏系统的介绍能持续两关也算制作公司有点本领！接着往下打，本次游戏的主角是一个叫铃的女剑士为了寻找自己的出身之迷而展开冒险的，随行的还有玩家也就是军师。这种新加入的职业军师，是本作中最新出现的，拥有给自己的同伴增加地形修正的能力。









本作中人物升级时，个人能力值的增加是依靠游戏的AI随机分配的。有可能是好的也有可能是坏的，升级时主角的能力值一般会随机选择几项提升。完全没有机率可寻！人物的强弱全凭玩家的运气好坏而定。在玩第二部时我的男主角能力一直很低，再加上我的手气也十分的差，HP和力量等能力值十分的低。在最后一关与恶龙决战时手中握着神将器打BOSS，不但一下也没有打中……反而被敌人的BOSS一击轰杀，完全没有战斗力。结果战斗变得一塌糊涂，被敌人追的满屏幕跑……



在本作中幸运值的作用实在是不小，根据我的实验幸运值如果低的话，就算敌人的命中率再怎么低都有可能被打中，一但打中就有可能出现必杀被秒杀！所以本作的中心应该是围绕在幸运上作文章。

连日来一直在奋斗这款游戏，好经验没玩出什么，倒玩出一个BUG来。那日我飞龙战士在斗技场里战斗赚钱，从4级一直打到19级，就差一级就20了！20级我才会转职！正在开心的时候突然出现一个10级的山贼二话不说动手就打，只见它一抬手，画面一震，我心里也随着一震，肯定是秒杀！我仔细一看那山贼手里居然用的是铁弓！？这时我心里一着急，本来是要按B的结果忙中失手按了A，之后画面一黑，还留在斗技场中，由于我把战斗画面关了。画面上突然出现了两个人的HP槽，之后我的龙战士在黑暗的地图中被暗箭射死，并且还不能反击，于是就这样挂了。

这时，我一阵怒火，飞手“嗖”的一声！！！把GBA扔在了床上。其实当时本来想砸了的，但是一时心痛没下得了手。现在想起来好在当时没下得去手，否则500多元就“飞”了。

花了三天的时间，终于第一遍通关，通关之后发现。在进行第二次游戏时有了难度的选择，我大概实验了一下HARD的难度实在是非常的变态。敌人军中的普通小兵的能力值就大于我方。收拾一个士兵要让我军几个主力一起围攻才可以打掉一个！另外，我方人物的回避率实在是低的很！在前几关中敌人几乎没有不打中的……如果想顺利再次通关就一定要在第七章的斗技场中好好的锻炼上几百个回合一是练级，二是赚钱这样才有可能应付以后的关卡。

总的来说，这款游戏还是比较适合刚刚接触火焰系列的朋友们的。但是对我这个玩了很久的老玩家来说根本就不算什么！虽然这个游戏有这个或者那个等很多弊端，但是它毕竟是任天堂的当家作品，为了支持任氏大家就勉强玩一玩吧！

命运的交叉点——飞泽阳平和他的女友们

同人小说馆

文：MD2 责编：九十九

（接上期）"其实，飞泽君，我希望你能和美奈子早点儿'成婚'。"

"…………………………啊？"

阳平愣了。

"呀，当然现在说这个确实有点早，"秋叶笑起来，"你慢慢考虑就可以，结婚的事，至少要等你上了大学，美奈子高中毕业。"

"那，那是…………！"

"你们互相爱慕，交往很深，这我已经明白了。"

"不……其实……那个……刚 kiss……"小声。

（看来这个事对阳平打击很大…………）

"我一开始也以为是那孩子一时冲动，但现在相信了，看来我这个作父亲的是太迟钝了，哈哈。"

"这个……"

"美奈子有喜欢的人，我很高兴，作为父亲，我相信女儿的眼力。"

"呃……"

"有爱情的婚姻才是完美的，而且现在在校高中生结婚的已经很多了嘛，哈哈。"

"但，这个，说结婚还……"

"我知道你也觉得太急了，但是，要和美奈子一起继承我的事业的话，你最好早作准备。"

"偶才18的说…………"事发突然，阳平底气越来越不足。

"我没有用婚约来束缚你的意思，结婚后，你确实想实现自己的理想，不想继承公司，那也可以，你的学业我也会资助，这些都不用担心。"

"………………"

阳平脑中一片空白。

要和美奈子结婚？

我？

继承大公司？

秋叶笑着继续，"事业方面，家里有个男孩继承总是好办些，不过我觉得……招个入赘女婿（婿养子）也不错。"

"入赘？！………………那个…………！"

开玩笑吧！！

"是啊，所以知道你是次子我就放心了，你家里应该不会反对吧。"

"可……可我家里还不知道……"

"当然，当然，我会很快去拜访你父母的，相信他们会理解这个状况的。"

"呃……你不是开玩笑吧……？"

不行！不问一句我不甘心！

"飞泽君。"秋叶把脸一板，瞪着阳平。

"……是！"

"我很讨厌作什么都没正经，经常说谎的人。"

"是…………"

"当然你也可以有别的理解方式，反正话我说到这里了。"

"是…………"

呃…………看来是完了。

"说起来，"秋叶话锋一转，"前一段时间，有个流氓想接近我女儿，现在他住在医院里，不知什么才能走路。"

"………………哎？"

"其实，和你实说吧，我大哥（大舅子，义兄）是黑帮老大。"

"啊？！"

"他这个人啊，太血气了，知道外甥女受欺负，二话不说就…………唉"秋叶叹口气。

"黑，黑帮……？！"

最，最，最，最新进展…………！

"我妻子的兄长，美奈子的舅舅，白峰忠道，是'关东白峰组组长'。"

"…………！"

"反正你早晚也要知道，我就不瞒你了。"

"呃…………！"

"不相信？"

"哪，哪能！"

"……嗯，那就好，那今天先说这么多吧。"

"那个……"

"嗯？噢，你不用担心，我大哥不会对你怎么样的，我跟他说过了，哈哈哈。"

"不，啊，是…………"

完了，这下什么都不能说了。

这不是成了'逆玉之乘'…………？！

（逆玉之乘，贫贱家的女儿嫁到富贵之家叫"玉之乘"，所以像陈世美那种情况就叫"逆玉之乘"——md2 编《游戏中日混合辞典》。）

"虽然说起来太早了……"秋叶笑起来，"但真想早点抱孙子呀！哈哈哈。"

"…………"

呜…………看来我的命运…………爸爸妈妈我对不起你们…………

可，还有阿雪和亚美的事情…………

天啊！

秋叶叫美奈子进来。

美奈子不安的看着阳平。

"美奈子。"

"……是。"

"带飞泽君去吃点东西。"

"夷？那么说爸爸你……？！"美奈子抱住阳平的胳膊，"哇，太好了阳平君！爸爸喜欢你！"

"哈……是呀……"阳平苦笑。

"哈哈哈，我怎么会反对美奈子自己的选择哪？"

"阳平君？饿不饿？"

"嗯，还可以……"

"那我们去——"

秘书进来，"失礼，电话，找飞泽君。"

"噢。"

"阳平君？"

"找我的？"阳平一脸茫然。

"没说名字，是个女人。"

秋叶和美奈子都看阳平。

这下麻烦了，谁会知道我在这里……

阳平接过电话，"喂……？"

"是我，仓科。"

！！！！

"呃！你！怎可能？！"

"现在已经过6点了，你在干什么？"

"呀！那个……！"

"怎么了？"旁边的美奈子询问，秋叶也一脸怀疑。

"呃，没什么！哈哈哈，我的一个朋友的女友找不到他了，问我知不知道，可恨的家伙，哈哈哈哈——"

"飞泽君？"那边亚美明显不高兴。

"啊，我在，你怎么知道我在这儿？"

"你的朋友告诉我的。"

"我的朋友？"

"青井。"

"他…？！"

这家伙！居然跟踪我！！（青井则生剧本《青的堕落日记》）

"阳平君……没事吧？"美奈子询问。

"啊，没事，哈哈。"

"我听见你旁边有女人，怎么回事？"亚美起疑了。

"啊？哈，这个啊——"

拼了，限时编剧大赛开始！

"哎呀，想不到是你，真让人担心啊。"飞泽边说边看美奈子。

"什么……我等你半天，你怎么不来？"

"啊，这个，今天有点事……明天怎么样？"

"听着，我今天真的……"

"抱歉，我今天真的有非常重要的事情，明天吧，拜托了。"

"……也好，明天也可以。"亚美投降了。

"嗯，就这么说定了。"

阳平偷偷按下停止，然后对着空话筒，故意高声说给秋叶父女听，"那就这样了。啊，对了！回头我介绍我女友秋叶美奈子给你们认识，她可是超级美女呐！"

"讨厌啦，阳平君——"美奈子不好意思。

"好，我明白了，"阳平继续对着话筒演戏，"嗯，对对，就这么办，好，我挂啦！"

阳平假装挂上电话，然后作无奈状，"哎，没办法，让人头疼的家伙，女朋友都找不到他。"

"爸爸，大家都很信赖阳平君呢！"美奈子找到个炫耀的机会。

"嗯，"秋叶点头，"有人望的话，对以后发展事业是很有好处的。"

"哈哈…………"阳平背都湿透了。

"但她怎么知道阳平君在这里呢？"

"可能碰巧看到我进来，所以……"

这个剧本至少是优秀奖吧……

"嗯，"秋叶站起来，"不早了，飞泽君，我还有工作，失礼了。美奈子，好好招待飞泽君。"

"是！爸爸！"

pm8：30

飞泽家。

暴风雨般的一天终于结束了，阳平疲惫不堪的回到家里。

"我回……来……了。"

"嗯，已经没饭了。"母亲和子正专注的研究大手通贩的结婚礼服和家具广告册，头也不抬。

"不用了，我吃饱了。"

吓都吓饱了。

"嗯哼。"

"爸哪？"

"又应酬去了。"和子依然不抬头。

"妈。"

"…………"无视。

"喂！"

"干嘛干嘛！鬼叫鬼叫的。"

"我……要是结婚的话……"

"哦？好呀！"

"……？！……我说真的！"

和子的话让阳平措手不及。
“我也说真的。哎，这套婚纱真棒！看！”
“听我说！”
“听着哪！不是要结婚吗？早想抱孙子了，你们长大了一个比一个不可爱。那，你跟谁结婚？”
“呢，这位。”阳平一指杂志。
“这位？”
“这家公司老板的千金。”
“哎？！奥塔母立夫？啊哈哈，那简直太好了！能攀上这门亲的话。”和子又把注意力放回杂志上。
“喂！我说真的！他们家让我‘入赘’！”
“是啊是啊，早点把那姑娘代回来让我们见见——”
“喂！！是要我当婿养子啊！”
“当然可以了，那有什么？都什么时代了。”
“…………！可……！”
“我忙着哪，你赶快洗了睡吧，水温正好，一会儿你爸该回来了。”和子对阳平的话充耳不闻。
“…………”
“好了，快去吧。”
“我知道了！”
阳平跑上2楼。

深夜，阳平坐在窗台上，呆呆地看着月亮。
“明天……会怎么样哪……，-___-b”
一块乌云飘过来。
“…………………………………………-__-”
第一天完

第二天 am10：00
绿山校门
学生们熙熙攘攘的往里走。
阳平有气无力的被人流往前推。
“唉…………”
郁闷。
没睡好……谁又能睡好哪？
今天还要见亚美…………
“阳——平——兄——？”
一只手放到阳平肩膀上，阳平转身。

青井。
“…………，-____-+”
今天一天的心情已经被破坏了。
“怎么样，阳平兄？昨晚睡的可好？咔咔卡。”
“…………”
算了，实在不想理丫的。
阳平继续往里走。
“哦？看来很不好啊。是不是昨天接到什么‘重要的’电话了呢？”
“…………”
忍耐，忍耐。
“哎，不想说算了。不过……我拜托你的关于秋叶美奈子的事你办的如何啦？偶很期待的说。”
×的！不能忍了！
“……你小子，离我远点，听清楚没有！？”阳平揪起青井。
“什么——”
“告诉你，你以后再给我捣乱我把你……”
“噢。知道了。”青井意外的顺从。
“……好。”
阳平刚放手，青井就大喊起来——
“喂——！各位！偶有重要消息要公布——”
“你！”
“阳平同志已经有孩…………”
“混蛋！”
阳平飞身捂住青井的嘴。
“唔……唔唔，他的孩子已经……”青井挣扎。
周围的同学开始围过来。
“青，青井！你听我说，别这样，别这样！”
“唔……唔。”
“你说的我一定照办，求你别说出去。求求你了！”
青井指指自己的嘴，阳平松手。
“呼——，不是我想这样啊，实在是阳平兄你，太过分了。唉——”
“…………”
“你知道男人的誓言是多么神圣的东西吗？可你却破坏了它，唉——”青井作痛心状。
“是，这个我知道，是我的错，求你别说出去。”
“呼……下不为例？”
“下不为例。”
“……那好，原谅你。”
“谢谢…………”
“那，我拜托你的事——？”
“我一定搞定。”
“那，多谢喽！阳——平——兄！”
“是……”
青井昂首走进校门。
…………可恶。

pm1：00
教室。
阳平无心听课，双手支头冥思苦想。
……………………………………………………
好乱。
根本理不出个头绪。
亚美，阿雪，美奈子…………
不要啊。

美奈子……
现在确实喜欢美奈子，良心作证。
但要是结婚的话，就是另一回事了。对别人来说没什么，但婚姻对我来说绝对是坟墓！

阿雪……
这个难办啦！
已经成为事实了，那个，那个真的是小孩呀！
\(>__<)/,一失足成千古恨啊。
我居然…………874自己！！
啪！
阳平猛扇自己。
“怎么了飞泽同学？”老师给吓了一跳。
（谷濑田小悟郎，阳平的语文老师，暗恋学校的体育老师小系亚弓，见小系亚弓《终极标靶》。）
“啊，没事没事！没睡醒而已！”阳平慌忙辩解。
“是昨晚‘做’的太多伤身子了吧？”青井在旁边插嘴。
“………………”阳平瞥了青井一眼，落座。

继续想。
亚美……
见鬼，真难缠的姑娘哪。
居然追到我约会的地方，还和青井联手。
简直是要吃定我了，难道我上辈子欠她的啊？
2个月了……
看来，以后我可要注意‘防护’了！
好像完全不做防护只有2年前的一次，当时喝多了，又没经验，也不知道跟谁就…………唉，幸好没出事。
（他记得倒清楚……，-____-+）
哎，真是！不能光靠男人啊！现在的女孩子，连安全日都算不明白！
亚美，阿雪，这就两个了！
呜————
阳平流下悔恨的眼泪。
（啊，啊？你，你们别打我啊！那个看起来真的像是悔恨的眼泪啦——哇！不要扔鸡蛋！洗不掉的——）
“飞泽同学，你……哭了？”老师已经有点害怕了。
“啊？噢……”飞泽赶忙抹掉眼泪。
班里一阵骚乱。
“你没事吧？要不回家休息一下？”
“啊，不用。”
“没事就好……”
“不好意思，有点睡眠不足而已。”
pm：3：30
附近的点心店。
阳平刚放学就被‘绿山三人组’拉到店里来了。（“绿山三人组”，鸭野理奈、今中绫、渡部优奈——渡部英明的妹妹，这三个是桂马的重点监控对象。）

“阳平学长这次你可不能再跳票了！”
“对，放了我们好几次鸽子了！”
“这次一定要陪我们！”
“哈哈，好好好，今天有时间……到6点为止。”
“哦？又有什么事？”
“哈哈，这个……”
“我都要吃！！”旁边传来一声女人的怒吼。
“客人你这样我们很难办的……”
四人转身看过去，一个巨‘丰满’的女子在柜台前点东西。
（细井美子，155cm，66.6kg。…………再看看，嗯，没错，就是这么重。）
“哈哈，女孩子胖成那样就没的救了。”阳平努力恢复气氛。
“阿阳……？”胖女孩看着阳平。
（美子的男友叫洋一，发音类似，她减肥饿晕了，所以看错。）
“嗯？”
奇怪，她认得我？
“阿阳！别抛下我！我改就是了——！”胖女孩飞扑到阳平身上，阳平差点断了气。
“这，这怎么搞的！这个女人！”阳平挣扎。
“阿阳——是我不好！”
“你认错人了！”
“…………”胖女孩好像突然清醒过来，“这里是……”
“我不认识你啊！”
“我……呜呜呜！”胖女孩哭着跑出店去。
“真是……”阳平惊魂未定。
今天又福利恐龙了，见鬼。

“学长认识她？”三人组有点奇怪。
“不，哪能！我的眼睛可是有自动过滤功能的……”
（即所谓‘审美眼’，除了美女以外，只能感受到蔬菜的光信号。）
不过刚才……她确实叫‘阿阳’来着？
好像确实见过她，就这几天……
“学长，和我们约会还心不在焉的……”
“啊，抱歉抱歉。”
“今天去哪里玩哪？”
“可要去个好点的地方哟！”
“哈哈，放心吧。”
反正终点站都是旅馆，去哪都一样。
“那……”
嘀————
阳平呼机响了。
“急事，速来，美奈子。”
哎呀。
“学长，怎么了？”
“抱歉，我有点事，有人找我。”
“怎么这样——！”
“又是——！”
“和我们说好了的！”三人抱怨起来。
“抱歉抱歉！真的有事，下次一定补上！”
阳平拿起衣服离座。

（未完待续）

我对格斗游戏的感悟和研究



——现实与游戏中格斗的区别

作者：psx 国度 FLYFAN 责编：九十九

记得曾经有朋友问我，你最喜欢的格斗游戏是什么？我毫不犹豫的说，是莎木！你也许会说，莎木根本就不能算是格斗游戏嘛。这个我也承认，但是抛开游戏的类型、剧情或者系统等等一切先不说，我追求的是它的核心，也就是真正格斗的本质！

对于我这样的一个练家子（我们的行话，也就是习武之人）来说，玩格斗游戏为的是追求真正的格斗的感觉。说到这里，我不得不提一下现在的一些格斗游戏。以追求真实为目标的当数3D格斗游戏，而其中最知名的莫过于VF4、铁拳和死或生等等几个系列了。

对于精通于此类格斗游戏的达人来说，注意，我在这里只能说是"游戏"的达人，他们所追求的是所谓的游戏的操作性以及爽快感，这些一般会体现在连续技当中，豪快的连续技会使他们大呼过瘾。而这些标榜"真实"的游戏中体现出来的真实，不过是通过一些技术来使游戏中角色动作上更加接近人类，并不是真正意义上的真实。

可是在现实生活中，在真实的格斗中，真正的胜负是在对决的一瞬间决定的。对手在被击中的第一时间麻痹，第二下就可以将其放倒。而大家司空见惯的那种连续技的概念只能存在在游戏中，在这里是根本不可能实现的。事实上，出招越多，破绽也就会越多，几下如果击倒不了对手，你就可以去"睡了"，这就是我们通常说的花拳绣腿。

当然，在现实的格斗中还是有连续技一说的，但此连续技非彼连续技，在概念上更是大相径庭。拿传统武术来说，当你一拳打向对手的脸部，而拳落空时，拳擦着对手的脸部划向颈后，这时就需要在第一时间变招——变手为肘，借腰部的力量以肘攻击对手的脸部，同时右腿上步别在对手的腿后，一下将对手放倒。这一切的一切只是在一瞬间发生。

拳彦有云：不招不架就只一下，一招一架十下八下。这才是真正意义上的连续技！

相信很多格斗游戏玩家对死或生中的返技存在很大的异议，不可否认，从游戏的角度来说，这项设定成了游戏本身最大的败笔，使游戏的平衡性受到极大的伤害。而在现实格斗中，返技的确是一种常用的技巧。比方说截拳道就可以说是最讲究返技的拳种。当对手的右拳击向你的面门时，你只需将头一偏，然后左手将其拳锋拨挡在一侧，同时你也打出右拳击向对手的面门，后发而先制，对手在出拳的瞬间倒地……

这就是返技的作用。

就厂商而言，为了增强游戏的感官刺激，使其看上去、玩起来更加的火爆，在设计格斗游戏时，增加了浮空这一概念和相应的体现方式，简单的说就是将对手打飞到空中并再次施加攻击，其间对手并不落地（包括设计莎木的铃木裕先生都未能免俗，在VF中也存在浮空连续技）。对于玩家来说，这正是体现出自身游戏水平的好机会，并逐渐成为主要的进攻手段。而对于追求究极格斗的感觉的我来说，这反而是最不能忍受的。从物理学上来讲，每个物体都拥有自体的重心，人体也不例外。人的重心在腹部，这也就是为什么练武术的人都讲究内练丹田一口气，以及沉腰扎马的原因，目的是使自己的重心降低。

举个例子，让你去踹一个沙袋，蹬的靠上，沙袋只会向后倒；蹬的靠下，沙袋会向前倒，只有踹中沙袋的中部——也就是沙袋的重心，才可以使它向后飞出。在格斗时也是如此，如果你的腿劲够大，一脚蹬到对手的腹部，只要有足够的力，就可以把对手蹬飞出去……而在游戏中，打击对手，对手会向上飞，这根本是不可能的；甚至更离谱的是，在对其施展空中连续技时，就算是打到对方的脚，对方也会继续浮空……

但是在莎木中就没有这个现象，我个人认为，这款游戏是有心专门做给"同道中人"的。大家都知道，铃木裕曾拜沧州八极拳泰斗为师，很能体会到真正格斗的精髓，讲究真实，才是莎木的核心。莎木可能没有花哨的连续技，更没有虚假的浮空，这也使许多被惯坏的玩家在其中找不到打其他格斗游戏的那种感觉，而因此放弃了莎木。但事实上，这正是莎木要告诉大家的，这才是真正意义上的格斗。从某种意义上来说，莎木是一个很好武术教材。在主人公学习各流派武技的同时，也将各种技巧如何在实战中的使用方法讲述给了大家，这在现实中也是适用的。比方说芭月凉在横滨港口中遇到的老人，教主人公学习"影身"。

这在现实格斗中是很常用的招数，尤其是在对多人战中。在众多对手同时向你进攻时，闪身绕到对方身后，一来可以躲避对手进攻，二来这时对手的破绽是最大的。在行意拳中这叫移行换影，是拳法的基础和精髓。

莎木1的70人之战，充分体现了街头巷战的精髓。我在玩这段情节的时候，在其中寻找的是对手的破绽、有利的地形，而后将对手一击即到，这才是实战！

很久以前与人交手差点打坏人以后，就不敢再与人交手，但在游戏中我重新找到了这久违感觉。

在莎木2结尾与斗牛决斗时，我几乎已经进入人我合一的状态，根本没感觉到我是在玩游戏。当最后芭月凉在电影般的镜头中使出八极拳的里门顶肘把身躯庞大的斗牛击倒在地的时候，我的心情，实在是无法用语言来形容……

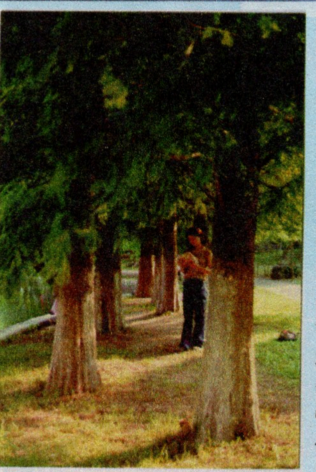
对我这种对格斗游戏要求极为苛刻的人来说，只有铃木裕的莎木才可以满足我；对于我玩过的无数游戏来说，莎木才是无可代替的！



真·统一战线

挚热且真实的朋友祝福寄语

灼热夏天的脚步已经慢慢向我们走来，虽然还未到真正酷热的夏季，但是编辑部里已能够感受到太阳为我们提前发出的邀请。因为这里面向南方，所以阳光会直接从我们这里硕大的玻璃窗直接照射进来，而且冷气又还未到开放时间，自然室内的气温会偏高了，不过好在我们都属于耐热型，比较能撑。夏天同样也为我们带来了美丽的景象，鲜花盛开、树木茂盛，当你心情平静全身放松的躺在树荫下乘凉，你会听到各种昆虫的叫声，此时一阵清风吹过带走你身上所有烦恼，你最重要的朋友轻轻坐在你身边，没有任何的言语，但是你却可以清楚的感受到他真实的存在，沉默并不代表无言，在此时安静也是一种力量。一种安逸的感觉浮现上来，幸福就定格在这一秒。而我们所能作的只有在心中对朋友发出真挚的祝福，希望他得到幸福永远快乐。这同样是我们编辑部所有工作人员对于喜爱游戏朋友们的祝福，在游戏的"七大洋中"，也许你是遨游所有领域的"哥伦布"，但也许你只是一个衷爱其中一片"美丽小岛"但是对于这片神奇的地域却十分熟悉和了解，都会是这个世界中的一个重要组成部分，所以这个游戏的地球才能变的丰富多采，而且它现在正以惊人的速度成长着，新生的力量就是这个游戏世界未来的主力军。让我们为在这个游戏世界中自由翱翔的朋友献上一份最真诚的祝福吧。





大家好，我是九十九。如我所愿，这期收到了一大堆读者来信，真是感动啊~信件中有很多的玩友反映，上期的热血道场刊出的格斗专用名词解释对他们非常有用，玩了多年格斗游戏，有些词还真是说不出所以然；还有的玩友说自己不太接触格斗游戏，觉得格斗游戏不过是打架，没有什么内涵，现在才发现格斗游戏原来也是那么严谨、有深度的。是呀，提供对广大玩友有帮助的东东是九十九最快乐的事情了。好了，再说下去就有充版面的嫌疑了。我们紧接上期的内容，为大家奉上——

热血道场

初级篇

我们在进行对战时，经常会提到某某角色的攻击判定如何如何，究竟什么是攻击判定呢？攻击判定就是角色所使用招数能够攻击对方的有效范围及距离（甚至也包括维持时间与强度），以上所说的招数的种种作用也就是这个招数的攻击判定。不只是打击技有攻击判定的概念，各种投技也不例外。但往往投技注重的是有效距离的大小，打击技则比较重视强度方面。


▲KEN的重K攻击判定较大


▲必杀投技的判定大得惊人

另外，攻击判定还具有一种属性，我们通常在分析一个招数的攻击判定时会将这种属性作为一个前提来看，这种属性即攻击判定的上/中/下段。这三个定义指的是攻击判定出现的位置：上段判定的招式是站立或蹲下都可以防御的；中段判定是必须站立防御的（跳跃攻击的判定应该是中段？）；下段则是必须蹲下格挡的。但是随着格斗游戏的不断发展，有出现了新的判定属性，如特殊上/中/下段（vf系列创）。



▲下段攻击是要蹲下防御才可以的，中段攻击就不可以了

一个角色拥有了招式的攻击判定，自然也会拥有其相应的被攻击判定，这种判定我们一般称为受创判定。但受创判定与攻击判定是不同的，受创判定是角色被攻击的有效距离或范围，但是不包含强度等因素的。一般游戏中决定角色受创判定的是角色的体型大小，体型越小的角色受创判定相对较小，反之同理。但不论体型大小，受到的伤害，也就是受创的强度是没有变化的。


▲这两个人的受创判定……不用我说了吧？

是不是角色随时都具有受创判定呢？答案是否定的，在一些特定的情况下，角色也会出现不会受到攻击的状态，即不存在受创判定，这就是我们常说的“无敌”。比如某招式在发动时可以完全消除自身的受创判定，我们说这是“全身无敌”；或者是角色上半身的受创判定消失，这就是“上半身无敌”。


▲轻P发出的大蛇薙下半身无敌

受创判定是没有属性的，但是角色在受创后会导致一系列状态，这些状态在对战中多数是对自己不利的，最常见的状态是被打至down状态，也就是受到攻击后倒地的意思。不过现在这个词一般依附于带有攻击意味的词，作用则是为这个词来做一个简单的定义。如“down追加（倒地追加）”等等。


▲这也是倒地追加的一种

角色在被攻击至倒地后，除非体力耗尽导致ko，否则的话还是会自倒地状态回复到正常的作战状态，这个回复的过程我们称为起身。在2D游戏中，起身时会拥有短暂的“全身无敌”时间，借此来平衡攻击方与被攻击方的攻势。

由于招式具有的攻击判定是多样化的，因此导致角色被攻击后的状态也是多样化的。角色受到攻击后不是只有倒地一种状态那么简单，有时还会被特定的招数攻击至浮起，并且继续保持被攻击判定，这种状态被我们称作浮空。

另一种情况与浮空比较相似，是被部分特定招数攻击后飞起，但在飞离的同时也没有了继续被攻击的受创判定，这种情况叫做吹飞，也有人称之为击飞。带有吹飞特性的招式一般的目的是与对手拉开一定的距离，掌握好自己进攻的节奏，而非单纯的追加伤害值。但是时下的3D游戏中浮空与吹飞的概念变得越来越模糊，往往角色被吹飞后也与浮空的效果相近。



▲超重击就是吹飞攻击，七十五式改则是浮空技

以上的几种受创状态都具有一个共同的特点：进入状态后都会导致所操纵的角色出现硬直，即完全不接受操纵者输入的任何指令，这段时间就是所谓的硬直状态。不过大家不要误解，不光是受创会出现硬直，角色在收招或者防御时都会出现硬直状态，只不过定义上不一样罢了。

在上面的部分大家可以看出，受创后的各种状态都是会导致一些对角色本身不利的后果的，就算是起身带有少许的无敌时间，也是会被对方继续压制的，这样显然是会影响游戏的趣味性，出现一边倒的局面。怎么来缓解这种问题呢？受身系统就是解决这种问题的最合理方法。受身即在角色被攻击后出现的硬直时间（包括倒地、浮空或吹飞等）内快速做出反应，第一时间输入系统所指定的指令，成功输入的话角色便可以以最快的速度（一定会小于原有硬直时间）回复正常的战斗状态。受身是玩家在被攻击后的被动状态中积极夺取主动的最佳选择，且这个系统的产生令格斗游戏中攻守节奏的转换更加的迅速。

还有一种最令格斗玩家困惑的状态不能不提，就是受创后导致的气绝（晕点）。这种状态主要是出现在2D的格斗游戏中，状态出现后，角色完全陷入硬直，且时间巨长，而且最可怕的是受创判定与站立时没有什么两样，对手可以从容的施展各种拿手绝活。虽然如此，这样并不是有失公平的，一般都是角色连续受到多次攻击或被特定招数（这种招数均会存在很多缺陷，不易命中）命中才会如此，也算是对攻击方的一种特有的奖励方式吧。


▲《街霸Ⅲ.3》中，Gouki大叔是最容易晕点的角色了



魔导公会



奇幻生物“龙”!

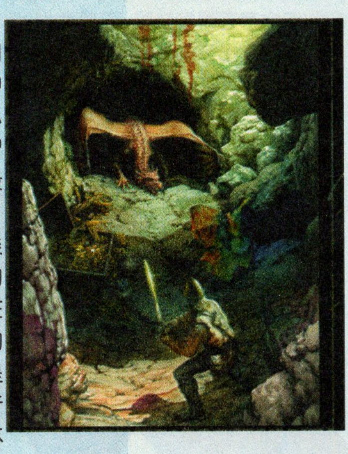
大家肯定玩过很多以龙为题材的游戏，都知道龙这个物种在奇幻世界中号称最强的物种!

但是龙之所以强大其原因究竟是什么呢?奇幻世界中人类是会使用法术来制造一切!放大，缩小，燃烧，冷冻只要可以想象出的现象一概可以使用进行模仿，人类之所以强大正是因为自身具备如此强大的施法能力!

相比之下，几乎没有任何生物可以凌驾其上。所以人类成为了奇幻世界的主宰!

但是，人类不是永恒的它们的寿命总会有终结的那一天!不论在寿命上还是在实力上都有一种生物远远的超过它们!这就是“龙”!这种生物在各个方面都要比普通的人类强大上许多，它拥有庞大的体形，强大的力量，天生的魔法才能!最主要的是拥有一般人没有的智慧，这些足够让一条龙傲视其它生物!

作为一条龙，一般它会有三种形态。即:幼年期，青年期和成年期。每个阶段的能力都不相同，但可以肯定的是!每一阶段的成长会给一条龙带来巨大的力量成长，这不只是身体上的还有智力上的开化。

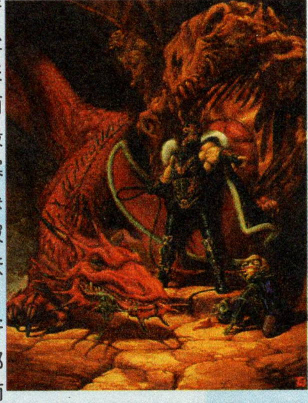


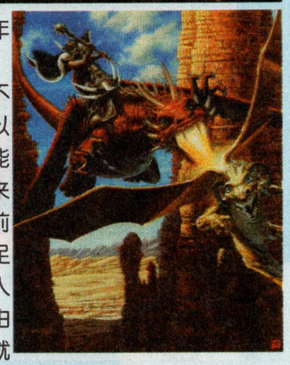
幼年期的龙是其中体形最小的，也是智力与能力最低的一类!这时的龙类是最弱小的时候，处在这个时候的幼龙由于是刚刚出生所以体形不大，自然也不会有多少力气。幼年期的龙多是四处躲藏危险，但是还是有许多的屠龙勇士非常喜欢屠杀这时的幼龙，因为它们尚未开化，能力与身心都不成熟。很容易就会被找到和捕杀!话虽如此，但是想要杀这样的幼龙也绝对不是一件容易的事，因为它仍旧还是一条龙!它还是拥有普通人的几倍力量，也会喷吐一些龙息。这些攻击对一个人来说仍然是很危险的!大多数的屠龙勇士屠杀的都是此阶段的龙，而且人类为了追逐名利会主动找上门去捕猎幼龙，所以幼龙的生存环境是非常危险的!很多龙族都看不起人类和妒恨人类多是源自幼年时的追杀……当然，也有很少的特殊龙类要依靠人类的抚养才能够长大!这种龙类长大后多被人类奴役成为坐骑。许多邪恶的势力都喜欢饲养龙类以便使用，当然那些被饲养的龙类已经几乎失去了应该作为一种上等生物的尊严……

青年期的龙无论是在体形上还是在能力上都比幼年期有很大的成长!这一阶段的龙已经成长为大约10米的巨兽了，一些成年龙的特征已经初步成型，并且长出了翅膀。由于体形已经成长为巨型，所以很少再有人敢主动为难它们了，这时的龙会根据不同的种类而开始出现本族特有的攻击方式。红龙是吐炎，蓝龙是雷电，白龙是冰雹，绿龙是毒液。总之多种多样，不过最常见的类型还是吐炎。青年期的龙已经学会了初步的吐熄，虽然威力并不是很强。但是要对付敢于猎杀它们的人类来说是很足够的武器!当然它们还有翅膀可以使用，这时的翅膀还没有完全的成长，只能用弹跳的来辅助飞行。飞行时先起跳之后在半空中挥动翅膀才能作出短暂的滑行。拥有一定的战斗力后它们开始确立自己的一些价值观念，或者寻找一些山洞作为巢穴以便为成年考虑。不知道是不是龙和喜鹊都是会飞的缘故，它们都会喜欢一些金灿灿的东西，喜鹊只是拿一些闪金光的物件，但是龙则会选择金黄色发光的金币。找到山洞之后它们会开始收集金币搬运进去，因此有很多贪婪的人类为了龙族的大笔财宝而舍身犯险。



如果一头青年龙的藏身之处被发现就会招来很多的勇者，有为名，有为利。最后青年龙由于寡不敌众被勇士杀死，它的尸体被人们肢解。皮肤被作成龙磷铠，牙齿被作成龙牙剑，就连龙肉都被用来制作法师施法的材料!状况何其惨也……这时的勇者们获得的不仅仅是屠龙勇士的名声还获得了大笔的财富!龙巢中可以找到的有各种金制财宝，法杖与大量的金币。杀掉一头龙所得到的一切足够这个人舒舒服服的过完下半生!所以这一阶段的龙都是尽量减少与人类接触的机会，以免遭遇不测!





当龙成长到成年期后，也就是巨龙!这一阶段的龙已经不是一两个国家就可以对付的了!先不说能力，我们从体形上来看差距，就拿龙的前脚掌来说，一个就足够抵的上一个成年人的身高!这时的龙由于体形巨大，所以就会产生一种被成为“龙威”的气势。这种“龙威”十分的厉害，只要不是拥有神圣力量加护的神职人员，全部会吓的抱头鼠窜，当然拥有超强意志力的人也是不会受到震慑的!这种龙一旦成年就会变的胆大傲慢，无视人类的存在。那些幼年时被人类种下恐怖阴影的龙类若是成年就会展开报复性行为!它们攻击城堡毁灭村庄，杀掉一切活的东西!这不得不说是人类自己造成的恶果。每到此时都会出现一两个勇者来消灭恶龙，但是根本没有什么意义，全部会被轰杀!这才是真正的成年以后的实力!动画中和游戏中的龙几乎没有一个是成年的，普通的刀剑根本砍不动它的身体，否则那里来的那么多的龙磷铠!这时的巨龙已经不是人类可以对付得了。若是再进化则可以直接挑战本位面的下级神!成为龙神。

真正的龙实力绝对是最强的!在奇幻世界中唯一可以与其匹敌的幻兽就是独角兽，它也是拥有神奇的力量，一条普通的龙拥有的智慧也是人类的许多倍，要比人类聪明上许多，会说各种的语言。并且天生会使用一些人类的法术，一个人类修炼十年的法术才有可能比的上一头龙的施法能力!

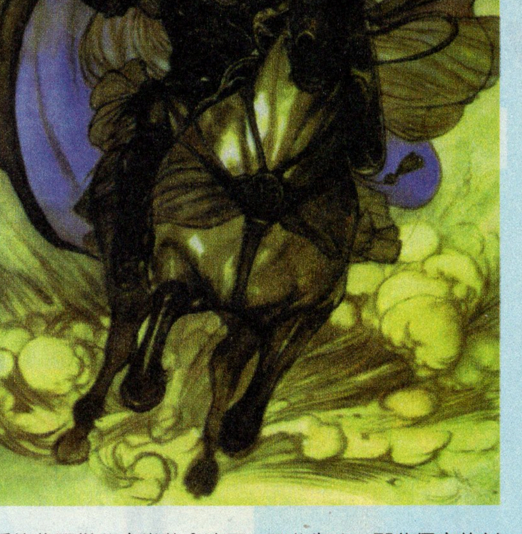


记得第一次在游戏中见到骑兵是在玩MD上的《梦幻模拟战2》时，那群裹着蓝甲，骑着战马在利昂的带领下一冲过战场就只留下敌人尸体的“怪物”给当时的我留下了非常深刻的印象。到后来，在“苍狼与白鹿”系列中能够兵不血刃消灭敌人的“武士”更是让我惊呼“强い”。此后,关于骑士和武士的书看得多了，颇有些感受。于是……就有了下面这篇东西。

骑士与武士

骑在马上的贵族，战场上的先锋——骑士

这一类型是幻想世界中的常客，他们给人的第一印象就是“粉碎敌人的冲击力”，在对步兵作战中拥有压倒性的优势。然而，在历史上的欧洲骑兵却远没这么强悍，在欧洲的战争史上，除了它刚出现的时候着实威风了一阵，之后就一直成为被戏弄的对象。其原因就在他们穿在身上的“甲”。如果甲薄了则很容易就会被敌人的弓箭射透，而如果甲厚了，敌人就会把攻击目标转为骑兵的马，跌落下马之后的重甲骑兵通常还没等爬起来就会被敌人解决。于是有人开始考虑到了给马也穿甲，但是这样一来作为骑兵最大特点的机动性就会完全突显不出了，背负着两套重甲与一个人重量的战马在战场上移动速度甚至还不如跑得快的步兵。而火器的出现更是宣布了这类骑兵的（相对于火器如果不出现的情况下）死亡。虽然有些凄惨，但这也是历史发展的必然。而作为冷兵作战迷的我们，也就只能通过回顾它的发展历程来怀念一下那“曾经的辉煌”了……



最早骑兵出现的理念大概有两种，即：在战场上体现贵族与平民的区别和建立一种高冲击力，高机动力的强大兵种，以配合不断发展的战术。至于究竟那一种才是本源，我们不得而知。不过可以肯定的是在早期的欧洲，马确是只有贵族才能承受消费的东西。而事实上骑兵的主要来源也多出自下级贵族，这些人不需要参加劳动，但日趋没落的家境也满足不了他们的物质需要。所以这些人渴望通过建立战功来得到国王或大贵族的赏识，以此来振兴家门。于是他们便整日练习刀马，一旦有战事爆发便带着随从骑着战马奔赴战场。

在战场上，由这些人所组成的骑兵队相较从农民中征募来的杂兵，在战斗力，机动力等诸多方面都有着“质”的区别。心里只想着保命然后回家种地的农民，根本不可能是那些训练有素的骑士们的对手。顺理成章的，骑兵成了战场上决定性的主要战斗力。从此以后的很长一段时间里，战争的胜负都要取决于双方骑兵的多寡。而这些下级贵族们也如愿以偿的得到了国王或大贵族的重视，跻身于中等以上贵族之列，逐渐形成了一种特殊的阶级。也就是今天我们常说的“骑士”。

但好境不长，随着封建领主制的没落和封建集权制的兴起，军队完全集中于国王一人手中，旧有的贵族体制也随之没落。骑兵由国王出钱供养，从城市富裕人口中征募。那些下级贵族出身的骑士逐渐失去了存在的价值。而且随着时间的推移出现了各种各样克制骑兵的战法。其中最为后人称道的便是“英法百年战争”中，英王爱德华一世（外号长腿）以长弓击败了法国的重甲骑士，首次打破了骑兵的无敌传说。而长腿王爱德华更借此席卷整个法国。到此为止，那些保守的封建统治者们才开始反思骑兵的价值，开始尝试骑兵的各种新战法（如上面所说的着重甲，着马甲等），但都起不到太大作用。十五世纪末，罪行累累的十字军远征以失败告终之后，苟延残喘的欧洲封建领主制终于咽下了最后一口气，而旧有的重甲骑兵也就随之寿终正寝了。



东亚岛国的异类骑兵——武士

武士最早的形成与骑士相似，也是源自下级贵族。所不同的是，因为日本深受中国的影响，所以武士相比骑士更加重视“弓”和“马”。这一点恐怕多数朋友都会有所误会，认为武士只擅长使用代表武士之魂的“刀”。但事实完全不是这样，日本的武士从小就要练习射箭的技巧，而且是骑在马上的骑射（这类练习大多有流镝马，犬追物等形式）。武士称自己为执弓矢之人，称自家为弓矢之家，自己的守护神为弓矢威灵八幡大菩萨。每逢战事，必先射尽背后24支翎羽箭。然后才拔刀冲入敌阵。

战国以前，武士的作战方式以缌领制为基础，各带从足，以讨取敌方大将的首级为第一目标，基本上是各打各的，毫无协作。这种作战方式一直到“蒙古来袭”之前可说是显逢敌手。而“文永”，“弘安”两次战役中蒙古骑兵的战斗方式则给这些一直闭锁莫守陈规的武士们好好上了一课，直到这时他们才知道原来骑兵的战斗是可以通过集团配合来发挥更大的威力。于是，那些较有见解的武士家族便开始训练自己手下的武士们学习集团作战。

改进之后的武士战法第一次亮相是在新田义贞攻破镰仓的战役中。新田义贞作为稀世的名将率领这样的一支军团奋勇作战，只用十六天就攻破了镰仓。此后，由于后醍醐新政的失败，大多数武士离开义贞转投足利尊氏一方，而最终导致了义贞的战死和后醍醐方的失败。



自此之后，由于政权基本掌握在武家的手中，所以武士能够继续其稳定的生活。而日本也就如此闭关锁国的过了三百余年，直到配里的黑船敲开了日本紧锁的大门，武士也就随着腐朽的封建制度一起步入了坟墓。

后记：由于篇幅所限，很多该交待的问题都没交待，比如作为两者行为准则的“道”及两者的文化素养等。还想专门写写曾经踏遍欧亚大陆的蒙古骑兵。由于不知道喜欢的人能有多少也就没敢写，如果大家希望再看到这类东西的话可以写调查表说明。有问题的话也欢迎大家来信讨论～



这次就让我和可爱的P.A.S.S.带领大家去逛逛美丽的东京吧！

花朵正在美丽的绽放，
她细心的呵护着这美丽的花……

“你们要绚丽的开放！”
每次浇水时她都会这样说着……

虽然她发出的是无机质的声音，
可是却让人感觉到那么的温柔……
花儿好象也能感觉到她心声似的绚丽的绽放着……

清新的空气……晴朗的天空……她的心……
这样的情景就好象一个美丽的魔法一样吸引着我……



在去年东京电玩展上首次公布的由广井王子担当制作的美少女育成游戏《N.U.D.E.》以其唯美的画面吸引了玩家的注目。“N.U.D.E.”全名“Natural Ultimate Digital Experiment”（自然终极数码体验）由微软发行Red Entertainment制作，是XBOX上超唯美风格的美少女育成游戏。游戏方式和其他的育成游戏最大区别就是通过声音来进行游戏，玩家要利用XBOX主机强大的声音处理的能力，通过东芝公司研制的声音辨识技术，用对话对游戏里的机器人少女P.A.S.S.下达各种指令，引导着她的成长。从刚开始只会单字发音一直到能用所学的词汇跟玩家流畅地对话。

从东京站出发开始东京观光



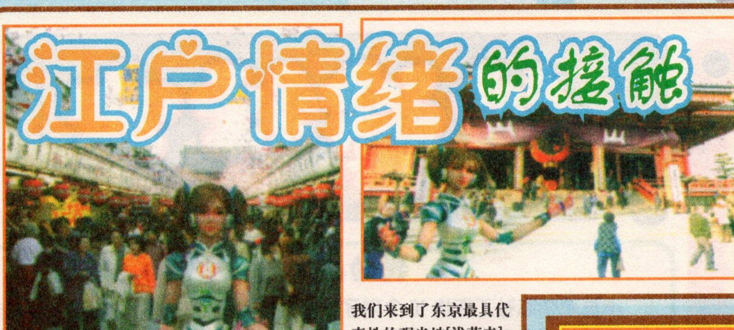
东京站是由红砖瓦制作的西洋风格的美丽建筑。与P.A.S.S.看完了东京站的全景后，我们从被称为[日本中心]的[东京站]开始了一天愉快的观光。

与西乡先生的纪念摄影



在[上野公园]的[西乡隆盛像]前我用照相机为P.A.S.S.拍下了纪念照。

江户情绪的接触



我们来到了东京最具代表性的观光地[浅草寺]。P.A.S.S.看到了[雷门]后对我说："这不是[东京]吗？为什么叫[江户]？"她天真的问题让我的脸上不由自主的露出了会心的微笑。



看到印有[雷门]二字的大灯笼和门两侧的风神和雷神像P.A.S.S.露出了惊奇的表情。



在祈福时，我许了一个愿"希望我们能一直在一起……"



面对东京的象征



东京塔高333米。P.A.S.S.在观赏完东京塔后也为这高大雄伟的铁塔而惊叹。



电器之街



在电脑城·秋叶原的街道上行走，路人都对我们投来羡慕的目光。与她在一起我的心中也充满了优越感。



在如画一般的林荫道散步



在结束了一天的行程后，我们一起来到了[神宫外苑]散步，在因影视剧外景拍摄而闻名的林荫道上，P.A.S.S.和我就好象正在表演的演员一样，心中有种幸福的感觉。在这充满了恋人们浪漫话语的风景中P.A.S.S.的眼中映出了什么呢？





大众患者就疹区

★针对PS2 50000型的问题非常多，具体的情况请大家查看本期那篇关于50000型具体功能和变化的简介，至于能否安装直读，能不能直接看DVD的问题，杂志社还没有找到确切的答案，不过在重申一遍，用PS2看DVD毁光头。

★为了大家一日三餐的正常，在“电电编辑代表大会第204次会议”中不得不再次拒绝大家的“刊登杂志社全家福”的要求……，希望大家谅解。

★现在对于NGC和XBOX的玩家来说是个游戏淡季（其实是整个家用机的游戏淡季），所以，我们并不是不注重那两台主机的游戏，等到春暖花开时，这两台主机上的游戏一个也少不了。

★对于冗长期间没有读者调查表而给各位读者带来的不便表示歉意，现在杂志社内部也正在与上层领导进行协商，而大家久违了的读者调查表马上就会再次和大家见面：）

★由于各个方面的问题，“电电”近期内先无法以半月刊的形式发行，其中牵扯到很多部门，而且也不是我们小编们能力所涉及的范围，不过我们和您一样都期盼着那一天的到来，并且有心信将那个时候的“电电”制作得更加出色。

★再次声名我们的通信地址是：北京市清河邮局062信箱，邮政编码：100083，EMIAL：tvandpcgame@yahoo.com.cn

欢迎大家来信来稿，尤其是多多支持邮通社~~！

口水承接处负责人 小瓦

编辑部的大叔们：

你们好~我是你们的忠实读者。很久很久以前，我就想给你们写信了。

可是一直不知道该说什么好。最近终于忍不住想要对你们说点什么了。我买的第一本电＆电是在2000年左右(算是老读者了吧)当时无意间翻到书里纵横四海的小说《生命》，不论是情节还是风格我都很喜欢，而且结构很像当时的光明力量III，使我有一种玩RPG的感觉。可惜连载了不到半年就断了！这么好的文章，可惜呀！（顺便问一个问题，为什么会这样呢？）不管怎么说，就是这次邂逅让我这几年来都有这么好的游戏杂志陪伴。从那时起，我从来没有漏买过一本，就连快要高考的那段时间也是！回想起这三年来一直不断的买电＆电，还真觉得自己很伟大呢!(自我陶醉ING~~)不过在陶醉的同时，我也想给贵刊提一点小小的建议：

1.能不能每期随书附送一些游戏的音乐(钱多一点也没关系)。2.既然是电子游戏＆电脑游戏，就要介绍一些电脑的好游戏嘛，所以强烈要求多给电脑游戏一些版面~~~

最后祝贵刊越办越好，冲出亚洲，走向世界~~~ ~b

北京 杨晓畅

我的杂志社

小瓦来杂志社工作快10个月了，眼镜度数深了，体重增加了，而惟一不变的，就是每天类似打仗一样紧张的工作和大家炙热如火的制作情绪…………一群大男孩凑在一起难免有些让人们的笑声回荡于晴空的小记录，真想有一天把他们的行动坐窝都记录下来，并演义之，在杂志上开个栏目，就叫……就叫我的杂志社吧。

紧张的工作所带来的只有两样，之一：越来越严重的掉头发的现象，大家开夜车的时候丝毫不含糊，不过眼看着自己的秀发一根根地和自己的头皮打离婚时却也心中痛苦十分。第二：大家的精神变得越来越恍惚，尤其是现在这个越来越热的季节。每每到了下午，被电脑显示器烤了一上午的同事们的眼皮都开始打架，鉴于这种情况九十九建议大家把眼皮用火柴棍支起来……而且还声称自己完全耐得住炎热，并且没有一丝困意和疲惫感，不过每每在其陷入自己吹嘘所带来的无限的光荣感的时候，往往都会被不知道谁的一句“那你说说2的对数是多少”而问得无地自容……所以格斗水平甚高的九十九也在每次的VF较量中痛扁取笑自己之人……。说到休息时间，最近多半是和星海谈论以前玩过的一些恋爱游戏，从“心跳回忆”一直到“向北”，最让我欣慰的就是，终于找到了一个也感动于“拥抱季节”的同僚啊~！最近PS2上又要出该系列游戏的新作了，好期待，活活~！带着得到认同和找到知音的满足感，不知不觉到了晚饭时间，经过厉行的“烤肉党”与“麻小帮”的争执以后，双方势力不得不全部屈服于空空的口袋一齐进入“小强多多拉面馆”和谈去了。

傍晚十分，带着几分醉意，全都失去了白天精气神儿的大家拖着腿行走在那段不长的，全员必定要同行的小路上，然而精神力与别人不同的石田则开始了无尽的神聊中，大侃其如何打理自己的牧场（他最近牧场物语ing……），一个劲儿地给我们灌输他的“其他作物皆废柴，唯有萝卜是王道！”的谬论，大家惊叹他的诡异精神力之外，不忘有气无力地说上一句：菜农伯伯都没你专业。那天，不知道为什么平时听不得别人半点不同意见的石田深情地望着大家不住地点头，并且一副很高兴的样子，带着那张洋溢着“满足”的大脸回家了。第二天，有朋友在QQ上问我石田哪里超过史泰龙了，不解，反问之，回答如下：不是你们说他，连史泰龙伯伯都没他专业吗？…………–_–b大概是石田自己听差了吧……菜农＝史泰龙……？

……

石田名言：别开灯~！我见不得光！





主持人：小瓦

喈喈揭示板

《电子游戏与电脑游戏》杂志社全体员工忠心祝愿大家身体健康！在预防非典的同时不要忘记工、学习、游戏！

北京目前虽然已经度过了非典的高发期，但是在精神上仍旧不可松懈，坚持到底才是胜利。

兄：

关于您给我们的建议我们已经研究过了，十分感谢您对我们刊物多年来的支持！我代表编辑部的全体同事对您表示感谢。

《生命》这本小说，已经有很多人曾经提起过要求继续连载下去。但是毕竟年代已经不同了作者现在已经把第一卷完成了，如果您还是想继续读下去的话那就请购买正版的小说，畅快的读一下吧！虽然，这些文章已经成为了历史。但是，我们有比这些文章精彩许多的读物可以奉献给大家！每篇都是精挑细选绝对不会辜负您的期望！

您的建议说的很好，您手中现在拿着的这本《电电》就是我们逐渐改版的一期！我们保证让您在今后的日子里每次都会拿到比前更好的书。本期中开始赠送光盘，里面的内容都是我们精挑细选的！应该可以满足您的愿望。还希望您在今后的日子里更加支持我们！另外，请不要叫我们大叔……

尊敬的编辑：

你们好，我是来自RX-78星云的无敌铁金刚，我现在给你们编辑部来信，谈谈我多年来对你们杂志社的感觉！

我从98年就开始读你们的杂志了，算来也应该是个老读者了。从黑白到彩页再从彩页回到黑白，这本书始终是伴随我成长的一个伙伴！随着我的长大电电却已经开始变老了。稍稍有点头脑的人都知道，这本杂志是以研究游戏为主题的！它所带给我们的是研究游戏为一种快感、一种精华。可以毫不夸张的说是一种精神！一种对待游戏勤奋求实的精神！

正是在这种精神的引导下，我才能愉快的度过我人生中最灿烂的这段时间（中学）。现在，我已经步入了高中生活，这里的一切都是新鲜的。有新的朋友，新的老师，新的环境。还有……新的--"电电"。我平时最喜欢的活动就是闲下来时看看电电，看看书中有没有什么好的游戏研究，看累了就转向后面的纵横四海稍稍放松一下。逐渐这种看书习惯已经成为了我生活的一部分，先看前面在看后面最后看中间……

嘿嘿，有意思吧！

不管怎样，我现在的生活十分的愉快，我的女朋友和我一样也很快的迷上了这本书。当然，是我尽力推荐给她的，她平时就喜欢看漫画书籍，尤其喜欢新选组中的角色，正好前期有不少新组的文章在里面，大大的满足了她的喜好，我还要在此再谢谢你们才是啊！

祝愿你们的杂志以后办得越来越好，我们始终会一直支持你们的！

北京　刘萧

兄：

十分感谢您给予我们这样高的评价，其实我们所作的工作距离您的评价还差的很远，需要更加努力才能达到！

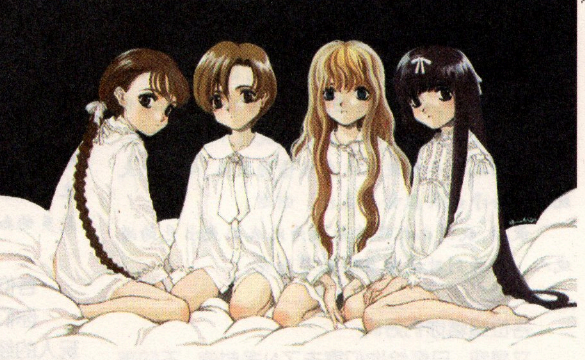
但是有一点可以肯定的是，《电电》这本杂志会逐渐越来越好的！经过我们的改版，许多的版面都有比较大的调整，从某些角度上来说应该会满足许多玩家的需要。您现在已经升入了高中开始了新的高中生活。我应该祝贺您，可是升入了高中并不能因此而懈怠学业。高中是步入大学的一个适应阶段，正是应该加油学习的时候，千万不要因为游戏而放松！劳逸结合才是正确的学习之道！

在此我们编辑部全体编辑祝愿您学业有成，事事顺利！

valkyrie兄：

你好，看了上次游通社以后，我一直注意着一个问题，就是你在"18X游戏逆袭杂志社"中提到的，《沙滩排球》这个游戏属于18X类，但为什么得到了比其它18X游戏的优待呢？

开诚布公地讲，我喜欢18X游戏，但我不是那种龌龊的中年大叔，也不是眼神看在漂亮MM身上就拔不出来的花痴，更不是会看着漂亮CG并YY的OTAKU（valkyrie：给大家解释以下，这个OTAKU是日文的发音，汉字写成"御宅"，意思是变态的意思，不过意义有不同于咱们通常所说的变态。）并不是所有的18X游戏我都肯玩的。我要说的是，随便问一个老玩家，问问当年《同级生》的时代，问问他们，现在是否有任何一个游戏能找回当年的那种感动来？现在的菜鸟玩家的兴趣倾向先放在一边不谈，就问问他们是否见过类似《同级生》这样好比上古时代遗产的游戏的画面？然而……，除了当年在我国香港出版的《GAME PLAYER》上见到过该游戏的攻略以外，其它地方真的是能做到守口如瓶啊。



再有，不知道老SS迷们是否还记得在SS寿终正寝（请原谅我这么说，我也是SS迷，SEGA迷，但是事实就是这样。就像真理永远站在少数人一边一样。）的时候，曾经发售过一款非常养眼的恋爱游戏，叫做《青春的光辉》副标题是"friends"。对，正如大家现在心里想的一样，这个游戏不是18X类型的，但是他在电脑上，刚刚被制作完成的时候确实是被规定为18X游戏的，只是在登陆SS的时候将18X游戏画面A掉了。这样，一个18X游戏立刻就变成了"描写青年人爱情生活的写实游戏"。之后，在DC上，不知道大家是否了解又有多少美少女游戏是和《青春的光辉》拥有同样的经历呢？为什么？为什么这样的游戏就可以堂而煌之地登载于各个杂志之上？又可以刊登无数的春情少年大谈自己如何如何为这类游戏倾心甚至流泪呢？这公平吗？既然眼泪都是真是的流露，那为什么杂志要对其有这样那样的选择呢？



最后我想说，既然游戏有了级别评定——18X，这就表明18岁为一个界限，18岁以上的人，我、还有各位编辑，不要回避这个问题，截选后，再刊登在杂志上，没有YY的问题和H的图片，单单在类型中多一个"18X"来，谁能说它有伤风化？俗话说的好：时间短任务急，不如我们把中X部也绕过去吧。

老子就TM登了，你们这些个老家伙们能看得出来吗？知道18X这两个阿拉伯数字和一个小叉子代表什么意思吗？至于我们的读者，18岁以上的不用担心，买不买就看您自己愿意不愿意，再说您想买也得买得着，至于我们没到18的小读者来说，我们应该相信他们的父母，再说，对于这个资讯爆炸的时代来讲，就跟谁不知道似的……

（下略）

北京　房间很干净的御宅

兄：首先，小兄要先跟这位读者说声抱歉，您写的十分专业，有些词汇我们怕我们没够18岁的小读者不明白，所以我们就擅自改成白话了，之后呢，有些过激词汇我们也改了……真对不起……：0

下面我们来谈论一下实质问题吧，您所说的呢，我们……起码我，不是没有认真地考虑过，有时候就也有"咱就登了，怎么着（念zhao）吧？"的想法，但是呢，这还得从最基本的游戏分级的判断角度来说。

首先，恐怖和暴力、血腥等因素不用说了，这些有碍青年人成长，是必定会成为18X的因素，之后，性、裸露、挑逗性姿势也成为了被禁因素。如果要是硬分的话，大概《同级生》和《沙滩排球》的区别可能也就在此了。不过，咱们私下说，在小兄还没有成为18岁以前也玩过很多这类游戏啊，包括血腥，暴力什么的，那

嘈嘈揭示板

《电子游戏与电脑游戏》杂志社请您出谋划策！！

最近，承载着针对本社杂志--《电子游戏一点通》赠光盘意见的信大批登陆小编们的办公桌，每天阅读这些信件成为了小编们自认为最有意思的事情。原因是其中有很多我们没有想到的好注意，让我们打开眼界，于是，决定在本栏目中正是邀请各位读者，成为我们光盘的策划，请千万不要吝啬您的好点子，从内容到包装，意见一经采用，您会收到一份来自杂志社的神秘礼物，作为我们对您的提议的答谢。

个时候自己也没考虑那么多，到店里买，之后人家卖了，小瓦又不是那种买了不玩的后现代主义，于是成为了HGAME党的党员，问题就是这么简单。喜欢18X游戏，喜欢H很正常，世界非常美好，鸟语花乡，山清水秀，城市里车水马龙，这就是人类社会，而H的历史则跟人类社会的历史长度相同，是不可缺少的。转念游戏来说也一样，RPG，AVG，ACT等等，大家当然也不会忘记HGAME呀……

各位编辑们：

你们辛苦了，我是来自上海的赵宏凯。也是贵刊多年来的老读者了！

近来看《电电》时发现，这本杂志的变化很大！几个版面都改动了不小。还赠送了光盘！这实在让我非常高兴，我的年纪相对一些年轻的朋友来说应该算是比较大了。但是，我对游戏的热情一点也不比年轻人差！年轻人玩什么我也跟着玩什么！他们的喜好与我的基本相同。所以，应该不会和大家产生什么隔阂才对。

人稍稍上了点年纪话也就多了，自然也就喜欢看些关于游戏相关之外的话题。这几年下来我最多读的就是你们的纵横四海栏目，这个栏目经常能让我感到，其实我还不孤独。还有许多的东西在等着我去研究或者说是学习。这几年中我看的文章不仅有三国题材的也有和史方面的，这样作我认为很好！既丰富了游戏的内涵也增长了大家的知识。一举两得！

我看的游戏类杂志不是只有《电电》一本杂志，也看些其它的杂志。但是没有一本可以把游戏文化作到如此有"味道"的地步。所以，我以后还会坚持买下去。希望你们能拿出更好的东西来！

上海　　赵宏凯

瓦：

55555~~~~ 我还能说什么呢？真是太感动我了，我拿什么来回报您的厚爱呢？别的没有，只有把书做得更好来报答一下您的知遇之恩。

各位小编们，你们好：

我是福建省福安市福安2中高一（1）班一个学生，购买你们的杂志已经有很长时间了，非常喜欢你们杂志中的文章，尤其是功略方面，虽然有些作的内容与情节不是很清楚，也许是比较仓促吧，但是也对我有了很大帮助。不过我最喜欢的还是"纵横四海"这个版块，因为这里总能介绍一些与游戏有关联的知识，都是平常很少会联系到一起的有趣话题，真的让人觉得你们对于游戏的理解和联系能力是非常的强，至少我从来就没有将这些不相关的游戏连系到一起，但是看了你们的文章，的确是增长知识，有些游戏背后的事情你们也能将它们挖掘出来，真不知道我什么时候也能象你们一样。

福建省福安市　停息

瓦：非常感谢你对我们这本杂志的喜爱，同

嗜嗜揭示板

《电子游戏与电脑游戏》杂志社全体员工忠心感谢各位关心小编身体的读者，并且也对于您们邮寄过来的口罩（是很多有特色的口罩）表示感谢，不过，请您一定要为我们伟大的邮政部门考虑，千万不要再将口罩塞进信封里直接邮寄了。即使邮寄到我们小编手里，我们也确实没有勇气去带……

样也希望你能继续支持我们杂志。对于你向我们提出的有些功略作的质量不佳，我们也会尽量努力改正这个缺点，将这个版块的所有文章作至尽善尽美，但是也请你能体谅我们，由于有时候新游戏的发售日延后或者运输导致的拖延，就会影响整个功略的制作时间，故此，有些游戏的功略作的比较仓促，使得质量相应下降，这也是我们不想看到的，以后我们也会尽量避免这类事情的发生，希望广大玩家能给予我们监督与支持，谢谢。

最后，我们也祝愿你能成为比我们更出色的游戏人，也许到时还需要你的帮助呢。

各位编辑你们好吗：

又是我。已经给你们寄去了N多封信，不知道你们是否都收到了呢（因为收到的信比寄的信少），其中有写对于杂志的建议还有对于内容的希望，我想杂志社的工作一定很忙吧，总之我可是这本杂志的忠实不能再忠实的读者了，真的全心为杂志着想。也曾经想为杂志做些贡献，但是由于我的文笔实在是不好，所以没敢瞎写。我希望能将我的观点展现给更多的游戏玩家，就是一些游戏深层故事和与游戏相关的内容，不知道可以我的文章该向什么方向发展呢？

北京市西城区　lionel

瓦：对于给您回信的事我的确表示抱歉，由于每月我们这里都会收到从各地寄来的信件，少则几十多则上百，虽然我们近几期杂志将读者调查表撤消，回信量已经减少近一半，但是依然会有很多热情的读者为我们指点错误和提出建议还有询问一些关于游戏的问题，的确是非常感谢这些热情的朋友，我们内部对编辑的要求是"回复每一封信件"，但是小编们看着来自全国各地的如雪片之多的信件飞到桌子上时，虽然觉得幸福，但却又有些力不从心。所以，我们经常挑一些普遍问题在杂志上刊登出来。至于你说的要进行投稿的问题是这样的，我们所需要的文章是游戏背后与现实生活相连的深层文化，比如说本期统一战线中的"挑战极限"栏目中所介绍的就是"涂鸦艺术"，或者是"动感空间"介绍的"巴西桑巴舞"这些话题与游戏相关，而且又与现实中的文化相连，从一个游戏的背后了解真正的文化。这类的文章就是我们最需要的，希望你能将深层挖掘游戏和广于联系生活。具体情况请看我们的争稿起誓。

我虽然是一个女孩，但也非常喜爱游戏，贵刊也是我在一个朋友家偶然发现的，开始还没有什么感想，但是经常看了以后觉得你们的杂志给人一种蕴藏着文化气息十分浓重的感觉，我很喜欢。尤其是讲述游戏深层含义的栏目，经常可以了解到游戏中的故事和整个系列之间的联系。希望你们能尽量保持这方面的内容。

北京市　雷蒙

瓦：能听到你这样说我们感到非常高兴，这本杂志长久以来都在为了让读者了解到游戏带给我们的真正含义而努力，这种文化知识类的栏目也是这本杂志独有的一个特色，我们绝对将这个版块继续保持下去，在这个基础上还会去尽量将它完善扩充，相信游戏的文化将从这里一直延续下去。同时，这也表明了我们的读者的层次，除了攻略、新闻、新作介绍以外，还对游戏中蕴涵的艺术有着浓厚的兴趣。我们的杂志也不单单是为了被大家买回来之后永久地停放在书架上的，我们所希望的是让更多的知识，更多的趣味留在读者的家里和心中。

各位编辑大家好啊：

你们5月那期的纵横四海中有一篇文章"游戏玩人的经典手段"，真的非常强呢，我玩游戏时就经常被这里面的很多种消息骗到，而且我的朋友也曾经被这些消息搞的连续在同一个地方转了若干小时，结果什么事情都没发生。我想问一下，这些消息可信度有多高啊？真的会有吗？

北京市　无尽的无奈

瓦：网络上流传着这样那样的所谓秘籍……，究竟是不是真的……这小瓦也无从考察，自从"水下八关"以后，小瓦在也不相信秘籍二字了，不过呢，在电电中刊登的金手指和秘籍大家可以放心使用，这都是我们石田（我总亲切地称呼他为"石编"）亲自试验后才放在杂志上的。

最后，小瓦要特别说一下，《游戏玩人的经典手段》的作者是小瓦的非常好的朋友哦：）如果喜欢他的风格，请继续看我们杂志中"同人小说"这个栏目，目前连载中的作品也是他写的哦~！



小苗

■哈根达斯不好吃，还是最爱KFC的草莓圣代。

■静寂星海与我相互观察着彼此的Sony CD，相互鄙视中。





■总是看着九十九和小瓦他们狂切Vf4evo的我……

■非典的阴影逐渐散去，小苗开始疯狂出入街机中心。

■王菲加盟索尼后将于今年7月份推出全新国语大碟，大期待！

■欧版《寂静岭3》已经暴机，发现一个游戏的剧本需要你去真正理解。

静寂星海

又是个炎热的夏天，怀念故乡的仲夏之夜，繁星闪烁的夜空……凉爽的晚风……蛐蟀与夏蝉的合唱……夏夜中飞舞的小精灵萤火虫……只有在梦中再见了……



编辑部众小编歌声不断，K歌大赛持续升温中，其中以石田和小瓦的歌声最为"欢快……"虽然小苗君表面上对此类"艺术"不屑一顾，但偶尔从某个阴暗的角落里却发出阵阵只能称其为"音符"的"不思意"之声……

近日在好友的推荐下拜读了法国人圣·德克旭贝里写的童话（却确的说应该是成人童话）《小王子》，读后真是有相见恨晚之感，在此我也推荐给大家看。这是关于生命和生活的寓言"这就象花一样。如果你爱上了一朵生长在一颗星星上的花，那么夜间，你看着天空就感到甜蜜愉快，所有的星星上都好象开着花。"

小瓦

■这个月的天气可是越来越热了啊……，每到下午的时候，低血糖的感觉翻涌上来，真的是很难受，之后感觉一直会持续到晚饭前，换句话说，难受也是不影响晚饭的……

■最近，发现了非典使大街小巷中流行起了诸多的饭后娱乐运动，第一个不用说了，就是羽毛球，可惜小瓦没有可以对练的对象，另外还有一种就是放风筝，不过这个运动对环境有很大的要求，别说是小巷了，即使是在大街上，不出危险也会被别人骂的……，昨天回家的时候，以路上看见很多风筝缠绕在电线之间，这里想提醒大家，运动也要多加小心的……



■这些日子非常沉迷于《千年女优》这部动画，最开始看的时候不乏觉得混乱，但是等明白之后才发觉其巨大的表现魅力之所在，本次极力推荐给同样喜欢动漫又还没看过的朋友吧，不可错过的说……

葵 双叶

快乐与悲伤

某天在家中以清闲开始，本应该与朋友们一起到外面享受温暖阳光，但是由于朋友临时有事所以只好取消，懒散的我安静的躺在属于自己的空间里，思考着心中那些快乐或者应该算是悲伤的事。人生的道路上任何事情总要迈出真正的第一步，我也一样。我现在已经在一个我最不擅长但是又是最希望去尝试的领域迈出了一小步，前面非常黑暗，陷阱也是处处都有，一不小心就会落入深渊，但是只要我回头向后退一步，就可以是阳光灿烂，心中充满轻松，宽广的大路任由我去尽情奔跑。这一切都是那么诱人，我只用向后迈出一步就可以获得这一些。我不会后退，只想向前，即使再困难再辛苦我也会自己去承担，这是我自己选择的路。我能预知到前面是什么，我的意志告诉我决不能后悔，也没有办法后悔，困难谁都会有，但是永远逃避是不可能的，与其等待它来临，不如勇敢向它冲刺，当你能顺利的冲破一切障碍，那时你会感觉到如入仙境，幸福和快乐会永远陪伴在你左右。即使你没有成功，那份勇气和经验会带领你再一次冲破阻碍，引导你看到幸福的曙光，即便它曾经令你悲伤痛苦，但快乐是用它培育出来的玫瑰。（つづく）



九十九

＊暑期档期到来，编辑部众编期待度超满点！！各位同事已经计划好要去看自己喜欢的影片的首场。

＊《骇客帝国2》中100个smith同时出场的镜头真是爽到不行，不愧是我最喜欢的角色啊~（虽然在《骇2》中变得很菜－－）





＊铃声乐园复活，编辑部中各种曲调及音质的铃声此起彼伏，不过嘛，还是我的和弦铃声悦耳啊……（哎？！你们要干什么？啊~~）

＊PLAYMORE全力出击！年内大动作不断，多款重量级作品初露端倪。本来就是SNK拥护者的九十九感动之极，不禁回忆起那个伤感季节……希望NEOGEO的游戏再度辉煌！！

＊乐极生悲，JOJO漫画整套丢失（T_T），新书搜寻中。

石田

本月的工作十分辛苦，大家都在忙着作好自己的栏目，争取在新的一期中给读者们一个好交代。7月份杂志的内容变化巨大，从题材到封面我们都经过很多次的检讨。相信应该会给大家一个满意的交代！近来石田我手头上有点闲钱，正好去买一部MP3来消遣消遣。但是市场上的MP3种类十分纷繁，真不知道该选那一款比较好。在性价比相对合适的情况下，我比较欣赏爱国者系列的MP3，但是感觉上还是有点贵了。手里的钞票就那么薄薄几张，太高档的买不起，太便宜的又看不上。我也是很难选择，大家如果对我有什么好建议就帮忙写信过来指导我一下吧！谢谢大家了！我在这里拜托了……



"电电"倾情改版中……



"电电"的进步离不开我们的努力以及你们的支持！

凡向本刊投稿的稿件，一经刊登即付稿酬。稿件不退，要求退稿者请在来稿时附退稿邮资。以平信投稿，本刊回复反应时间为30日，以Email投稿，本刊反应时间为15天。反应起始时间一律以本刊收到稿件时间为准。本刊作者文责自负，请勿一稿多投。如造成本刊或其他媒体损失，由投稿人承担一切法律责任。

特别企划

动静皆风云！拿出你最独特的点子！展示你最独特观点！！思维独特、目光敏锐的你请拿出你最特别的企划！企划最特别的你！！特别企划期待您的来稿！

超攻略道场

超攻略道场全面开放中，请拿出你最强最新的杀招！！攻略要求图文并茂、时效性强！本道场将即时刊登您最权威的攻略！

时光回廊

回忆往昔，你看到了什么？在你心灵深处最真切的感动，那些美好的回忆，请与我们一起分享。让那份感动化为文字带我们一起走入最美丽的时光回廊。

纵横四海

海纳百川，有容乃大！谈谈关于游戏文化的一切话题。我们一起纵横四海！你的来稿将使这片海洋更加广阔！！

名作大家谈

是什么感动了你？是什么让你感受到最强烈的震撼？来自大作的最强烈的冲击？请不要将那份感动深埋在心中，把你的感动告诉大家！名作大家谈热情征稿中！！

游人故事

在虚拟的时空中漫步的你一定有很多故事，你的故事，我的故事，大家的故事，一切与游戏有关的故事。请寄来你的故事，让大家一起分享。

漫游画廊

漫步在画廊中，是什么让你心动。请把你想表达的一切画在纸上寄来画廊，也许在明天画廊就会出现你的作品！欢迎投稿！

统一战线

你现在站在游戏的最前线了吗？战线需要你的加入！不要犹豫！拿出你的稿件！你的稿件就是战线的力量！让我们以游戏的名义共同奋战！


招聘
诚聘游戏精英加盟电电!
文字编辑
1.热爱游戏,对游戏杂志的发展有独到的见解;
2.思想新锐、敬业,有较强的文字整合能力，具有团队协作意识;
3.具备一定日语能力，能够自行翻译相关的游戏资讯。
美术编辑
1.能够熟练使用Photoshop、Pagemaker、飞腾等排版设计软件;
2.敢于创新,有较高的审美意识;
3.熟悉书籍装祯,对印刷流程有一定的了解。
对不起甜心!!我要去电电!!
具备以上条件的你，请将个人简历寄至:
（100085）北京市清河邮局062信箱
《电子游戏与电脑游戏》人力资源部
高先生（收）
Email：tvandpcgame@yahoo.com.cn
信封上注明“应聘”字样，信中附个人文稿作品，合则约见。



电子游戏与电脑游戏
科学时代
2003.7
新作直击
合金装备3 噬蛇者
山脊赛车 进化
合金弹头5
GT赛车4
零 红之蝶
半熟英雄对3D
恶魔城
血腥咆哮
怪兽农场
洛克人X7
我们的太阳
牧场物语
特报
索尼再度发布震撼消息
全新娱乐主机PSX登场
特别企划
世界各地的游戏颁奖典礼
官方独家专访SNK VS CAPCOM
定价：8.60元